MAGAZINE
KAPPA
17
NOVEMBRE 1993
LIRE 4.500
GUN SMITH CATS
GUNDAM
0080
Oh mia Dea!
Compiler
KC
KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR
COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 17 - NOVEMBRE 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico e Supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Serena Varani
Consulenza Tecnica:
Francesca Capoccia
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento Grafico:
Mauro Daviddi
Sabrina Daviddi

Hanno collaborato a questo numero:
Cristina D'Auria, Andrea Dentuto, Cedric Littardi, Monica Piovan, Michele Romagnoli, Simona Stanzani e il Kappa

Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

Gundam 0080 - La pacifica colonia spaziale Side 6, un satellite artificiale contenente militari e popolazione civile, viene coinvolto nella guerra tra la Federazione Terrestre e il principato di Zion. Alfred Izuruha, un ragazzino che vive su Side 6, ha una passione sfrenata per i mobile-suit e cerca di dimostrarne l'esistenza ai propri compagni di classe. Per questo motivo si reca allo spazioporto ed effettua alcune riprese non autorizzate con la videocamera: senza accorgersene filma alcune scene in cui si intravede il prototipo di un nuovo modello di mobile-suit della Federazione, lo stesso che qualche tempo prima era stato salvato da un'incursione di Zion sulla Terra. Un giorno, durante una battaglia su Side 6, un robot di Zion precipita fra le colline a causa di un guasto; Alfred, entusiasta, lo insegue, ma quando lo raggiunge ha una brutta sorpresa: il pilota del mobile-suit lo accoglie con la pistola in pugno...

Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme. Belldandy si 'iscrive' poi magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti, tranne quella della affascinante Sayoko Mishima, che cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di "Reginetta dell'Università"... Ma un bel giorno la sorella maggiore di Belldandy, Urd, decide di andare a far visita ai nostri amici, e allora iniziano i guai...

Compiler- I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate come meteore sulla Terra con il compito di conquistarla. I loro poteri derivano da una serie di dischetti magnetici che - se inseriti nel cranio - conferiscono alle due poteri oltre l'umana immaginazione. Ma a causa di un'errore, la loro missione viene interrotta, e così il Gran Consiglio del mondo da cui provengono decide per punizione di cancellarle definitivamente dall'organico. Per questo le due si trovano confinate nel nostro mondo...

Gun Smith Cats - Rally e Minnie May gestiscono un'armeria, ma la loro seconda attività è ben più redditizia: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascare le relative taglie! Un giorno, dal passato di Minnie May torna Ken Turkey, un dinamitardo professionista coinvolto ora in un intrigo troppo pericoloso anche per lui. L'uomo, a causa di un problema alle mani, non può disinnescare una bomba da lui stesso preparata, e chiede l'aiuto della giovane Minnie May...

KAPPA MAGAZINE
Numero diciasette
IN QUESTO NUMERO:

- **EDITORIALE** pag 1
  Kappa boys
- **GUNDAM 0080** pag 2
  di Tomino/Yadate/Ikehara
- **GRAFFI & GRAFFITI**
  di Massimiliano De Giovanni pag 34
- **OH, MIA DEA!**
  di Kosuke Fujishima
  La vita è una roulette pag 35
- **PUNTO A KAPPA** pag 57
- **GUN SMITH CATS**
  di Kenichi Sonoda
  Missfire pag 61
- **SEGNI MONITORI DAL DIO ZILLA** pag 86
  di Michele Romagnoli
- **LEGGENDO LEGGENDE** pag 88
  di Andrea Baricordi
- **COMPILER**
  di Kia Asamiya
  Motor drive pag 89

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero diciassette
IN QUESTO NUMERO:

- **LA RUBRIKA DEL KAPPA**
  a cura del Kappa pag 114
- **GUN SMITH SONODA**
  a cura di Monica Piovan pag 115
- **GENERAZIONE OTAKU**
  di Andrea Dentuto e Cristina D'Auria pag 123
- **KARAOKE**
  di M. De Giovanni, C. Littardi, A. Pietroni pag 126
- **GAME OVER**
  di Andrea Pietroni pag 128

GLI EPISODI:
Motor Drive
da Compiler vol. 2 - 1992
La vita è una roulette
"Roulette dayo Jinsei wa"
da Aa! Megamisama vol. 3 - 1991
Gundam 0080 - La guerra in tasca
da Gundam 0080 - Pocket no Naka no Senso
Missfire
da Gun Smith Cats vol. 1 - 1991
COVER: Gundam 0080 © Sunrise/Sotsu Agency

RICORDATE IL K.A.P.

Ragazzi, da oggi in poi la nostra parola d'ordine sarà 'interazione'. Negli ultimi mesi, i mutamenti che hanno coinvolto **Kappa** sono stati tutti all'insegna della sezione a fumetti; da ora, invece, vogliamo dedicare le nostre energie a costruire qualcosa insieme a voi, per divertirci attraverso una serie di iniziative che solitamente non trovano spazio in una rivista a fumetti. Iniziamo con il progetto più ambizioso (di cui parliamo con più calma in *Graffi & Graffiti*, a pagina 34) essenzialmente rivolto a una questione che coinvolge tutti coloro che si considerano appassionati di animazione giapponese. Un tentativo, il nostro, di raccogliere tutte le proteste, le esigenze e le richieste di chi subisce la programmazione per ragazzi sui circuiti televisivi italiani. Troverete una bella scheda da compilare (non sarebbe male allegare anche una fotocopia di un documento di identità) e spedire presso la nostra redazione. Se la vostra risposta sarà massiccia come prevediamo, tenteremo un faccia a faccia con i vari responsabili TV... e chissà che non ci scappi finalmente una piccola vittoria. 'Interagiremo' assieme perché condividiamo interessi e passioni. Per ogni aggiornamento, poi, l'appuntamento è fissato su queste pagine: se in passato siamo stati costretti a dosare lo spazio di *Punto a Kappa*, è nostra ferma intenzione di ampliarlo ogni qual volta sarà possibile. Ma 'interagire' significa anche giocare con **Kappa**, vivendo la rivista in maniera tutt'altro che passiva. Il prossimo numero, per questo, ospiterà un racconto i cui protagonisti sarete voi! Poche e semplici regole vi permetteranno di entrare in un'avventura piuttosto insolita, la cui ambientazione è basata sui miti ideati da Yuzo Takada in **3x3 Occhi**. Curiosi? Speriamo proprio di sì! Intanto, già da questo numero inizia a svilupparsi un *cross over* tra i corrispondenti più acidi della storia del fumetto italiano, che promette di culminare in un vero e proprio cataclisma! Chi saranno i protagonisti di questa nuova avventura? Il primo dovreste ben conoscerlo, in quanto è verde e gestisce una bella rubrica su queste pagine, mentre il secondo è una vecchia conoscenza in casa Star Comics, poi trasmigrato verso altri lidi, il cui nome inizia per 'M' e finisce per... 'utante X'! E tutto questo perché 'interazione' può significare anche una dimostrazione di amicizia tra due case editrici che hanno ancora voglia di divertirsi in quello che fanno. Mentre constatiamo con piacere che la corrispondenza a **Kappa** continua a crescere, rinnoviamo a tutti l'invito.

Kappa boys

«Quelli che conoscono la tempesta si annoiano con la bonaccia.»
D. Parker

GUNDAM 0080

LA GUERRA IN TASCA - PARTE SECONDA

MI HAI FATTO PRENDERE UN ACCIDENTE! VATTENE VIA DI QUI, RAGAZZINO! SE TI BECCO DI NUOVO A FICCARE IL NASO QUI INTORNO, TE LA FARÒ PAGARE CARA! ARIA!

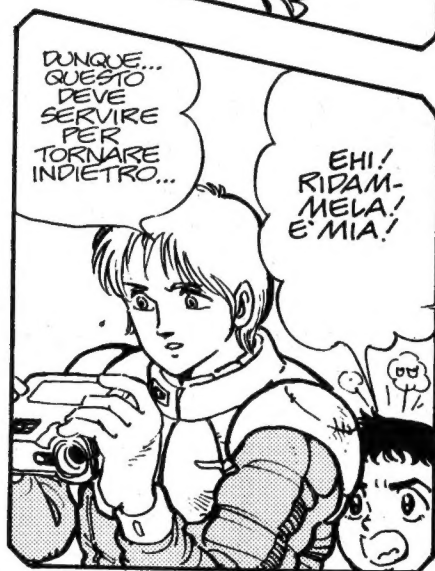
EHI, MA... QUESTO È UNO ZACK, VERO?!
E... LEI È UN PILOTA DELLE ARMATE DI ZION, NON È COSÌ?!

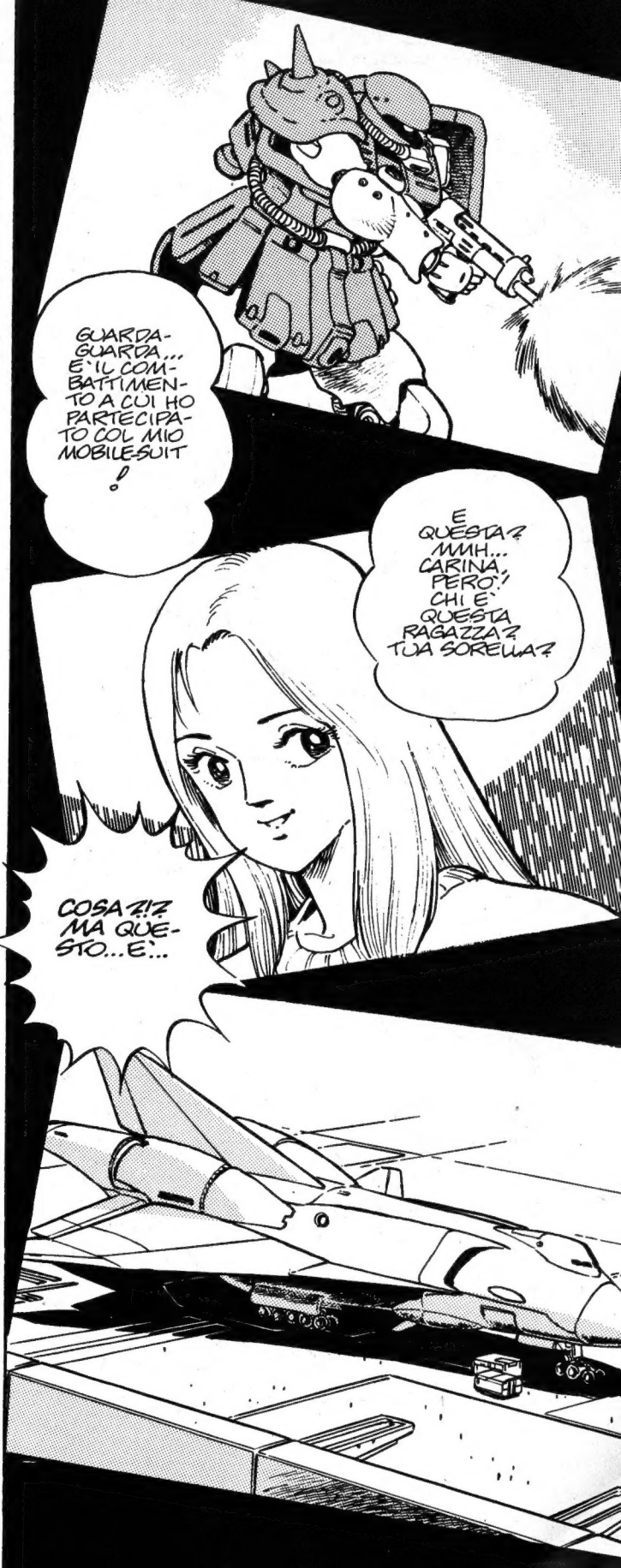
È LA PRIMA VOLTA CHE VEDO UN MOBILE-SUIT DAL VERO! LA PREGO... ME LO LASCI VEDERE UN POCHINO... GIURO CHE NON LA DISTURBERÒ!

STUM

...EHM... BE'... SE È SOLO PER VEDERLO... ALLORA, FA' PURE... VELOCE, PERÒ!
OH, CASPITERINA! GRAZIE!

MA GUARDA TE! L'ULTIMA COSA CHE AVREI IMMAGINATO ERA PROPRIO QUESTA... FARE DA BABY-SITTER A UN MOCCIOSO IN UN POSTO DEL GENERE!
COS...?!? UNA VIDEO CAMERA!?
È STUPENDO! MERAVIGLIOSO! MAGNIFICO!!
ANCH'IO DA GRANDE VORREI FARE IL PILOTA DI UN MOBILE-SUIT!

GRAB
EHI, TU! COS'HAI RIPRESO? DAMMI QUEST'AFFARE E FAMMI VEDERE!
MA IO...

DUNQUE... QUESTO DEVE SERVIRE PER TORNARE INDIETRO...
EHI! RIDAMMELA! E' MIA!

ECCO, INIZIO A VEDERE QUALCOSA...

GUARDA-GUARDA... E' IL COMBATTIMENTO A CUI HO PARTECIPATO COL MIO MOBILE-SUIT!
E QUESTA? MMH... CARINA, PERO'! CHI E' QUESTA RAGAZZA? TUA SORELLA?
COSA?!? MA QUESTO... E'...

UH-OOPS!
RIDAMMI LA MIA VIDEOCAMERA! SEI UN LADRO!

NON PUOI GUARDARE LE RIPRESE SENZA IL MIO PERMESSO! HAI CAPITO?!?
STHUD
TOK
TUMP
PAF
ASPETTA! FERMO!! VUOI LASCIARMI ANDARE, MALEDIZIONE?

!!

TI INTERESSA QUESTO DISTINTIVO, VERO?
UH... SI!

VEDIAMO UN PO'... POTREI ANCHE DARTELO... IN CAMBIO DI QUEL VIDEO...
DAVVERO!? NON È UNA BUGIA?

UN SOLDATO NON MENTE MAI ...E IO MEN CHE MENO!
PRENDILO... È TUO!

WOW! È AUTENTICO!!

AFFARE FATTO, MI SEMBRA DI CAPIRE...IO PRENDO QUESTO ...

ALFRED... SI CHIAMA ALFRED...
CHAK
ALFRED IZURUHA

IO MI CHIAMO BERNIE! RIECCOTI LA VIDEOCAMERA!
CERTO...E CHIAMAMI PURE AL ...BERNIE!
A ME INTERESSA SOLO IL VIDEODISCHETTO... TUTTO OKAY, RAGAZZO?

SHHH

GRANDE! È LA COSA PIÙ BELLA CHE IO ABBIA MAI VISTO!

CHISSÀ COSA STARÀ FACENDO BERNIE IN QUESTO MOMENTO...

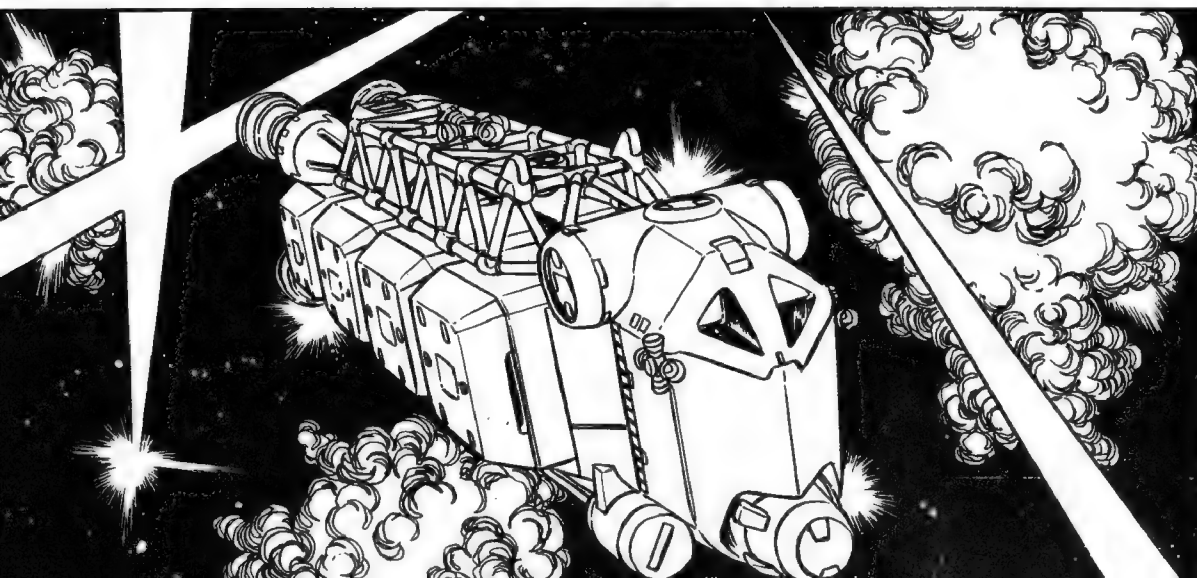
SÌ... QUANDO SARÒ GRANDE ANCH'IO GUIDERÒ UN MOBILE SUIT!

GRANADA, BASE LUNARE DELLE ARMATE DI ZION

* VEDI KAPPA NR.16_KB

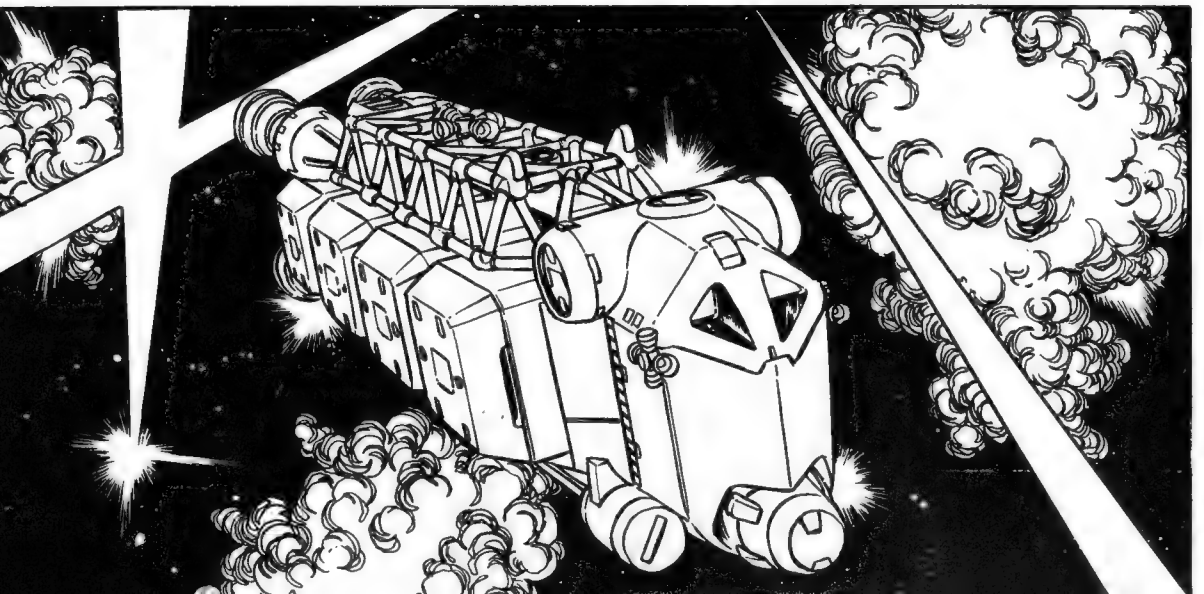
ANNO 0079 DELL'U.C. (UNIVERSAL CENTURY-SECOLO UNIVERSALE)... LE ARMATE DI ZION ERANO MOLTO PIÙ PROGREDITE NELLA COSTRUZIONE DI MOBILE-SUIT, RISPETTO ALLE FORZE FEDERALI. DI CONSEGUENZA, I FEDERALI SI IMPEGNARONO AL MASSIMO PER LA COSTRUZIONE DI UN NUOVO MOBILE-SUIT, PARTENDO DAL TIPO **GM**, E STUDIANDO QUELLI DELLE ARMATE DI ZION. QUINDI, LA COSTRUZIONE DI UN NUOVO MOBILE-SUIT DOTATO DI UNO SPECIALE REATTORE ESTREMAMENTE PICCOLO, MA CAPACE DI SVILUPPARE UN'ELEVATISSIMA POTENZA, COSTITUIVA UNA GRAVE MINACCIA PER LE ARMATE DI ZION.

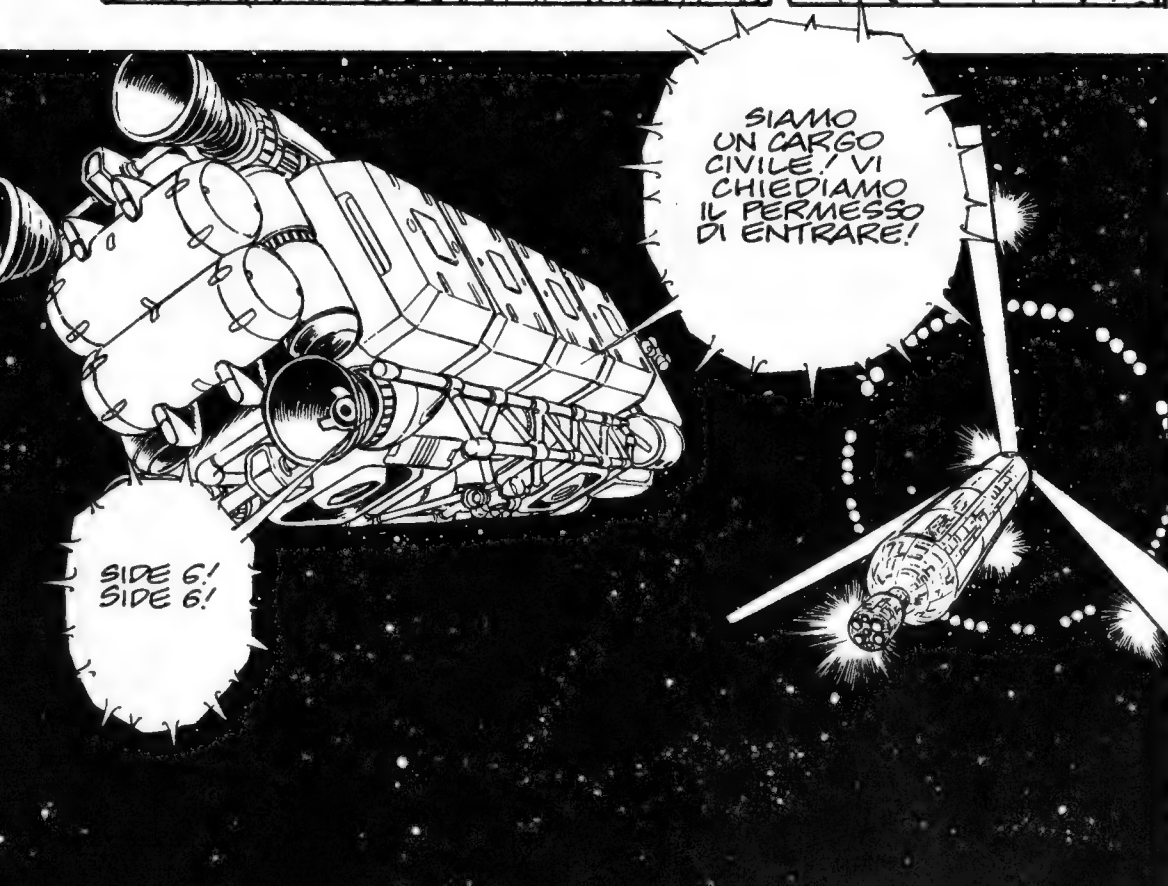
SAPPIATE CHE DA OGGI IL VOSTRO RUOLO RISULTERÀ ANCORA PIÙ DECISIVO DI QUANTO NON LO FOSSE GIÀ DELL'INIZIO DELLE OPERAZIONI!

ORA ABBIAMO LA PROVA EFFETTIVA CHE LE FORZE FEDERALI HANNO PORTATO E NASCOSTO IL NUOVO MOBILE-SUIT SU SIDE-6!

DICHIARO APERTA L'OPERAZIONE RUBICONE!!

ZWAN

MALEDIZIONE!
ANCHE SE FA TUTTO PARTE DELL'OPERAZIONE, CERCATE DI NON FAR SALTARE PER ARIA NOI, CHE SIAMO DALLA VOSTRA PARTE! CHE IDIOTI!

ZWIN

MALE-
DIZIO-
NE!
ANCHE SE FA TUTTO PARTE DELL'OPERAZIONE, CERCATE DI NON FAR SALTARE PER ARIA NOI, CHE SIAMO DALLA VOSTRA PARTE! CHE IDIOTI!

BERNIE! SAPPI CHE DA OGGI ANCHE TU FAI PARTE DEI SERVIZI SEGRETI! NON ESSERE COSÌ STUPIDO DA FARTI ABBATTERE DAI TUOI STESSI COMPAGNI!
INTRODUCITI IN SIDE 6 APPROFITTANDO DELLA CONFUSIONE GENERATA DALLA BATTAGLIA!
AGLI ORDINI!
E RICORDATI BENE UNA COSA... SE NON CI RIUSCIRAI, PERDERAI AUTOMATICAMENTE OGNI DIRITTO DI FAR PARTE DEI SERVIZI SEGRETI!!
CASPITA! NON AVREI MAI IMMAGINATO DI VENIRE IMPIEGATO NEI SERVIZI SEGRETI SUBITO DOPO IL MIO RIENTRO...
SIAMO UN CARGO CIVILE! VI CHIEDIAMO IL PERMESSO DI ENTRARE!
SIDE 6! SIDE 6!

DANNAZIONE! QUESTI STANNO FACENDO SUL SERIO!
WHOO
CORAGGIO, FEDERALI! SE VI IMPEGNATE BENE NEL COMBATTIMENTO, IL NOSTRO COMPITO SARÀ PIÙ FACILE!

QUI SIDE 6! PERMESSO ACCORDATO! ENTRATE PURE!
BIIIN
ALLI-NEATEVI CON IL BI-NARIO DI TRAZIONE! VI PORTIA-MO DENTRO NOI!!
MENO MALE! SIAMO SALVI!

HO SENTITO DIRE CHE IERI C'È STATO UNO SCONTRO TRA FEDERAZIONE E ZION, QUI VICINO A SIDE 6!
SANTO CIELO! CREDI CHE LA GUERRA ARRIVERÀ ANCHE QUI DA NOI?

AAH!
RAZZA DI IDIOTA! MA DOVE GUARDI MENTRE CAMMINI !?
CO-COME ?!
BERNIE!!
!!

VROOM
KAWS
?
CHISSÀ COSA STA FACENDO BERNIE SU QUEL CAMION?
?
?
HO CAPITO! LE ARMATE DI ZION!!
LE ARMATE DI ZION SONO ENTRATE SU SIDE 6!!
DAP

SONO ARRIVATE LE ARMATE DI ZION!

QUESTO SIGNIFICA CHE SUCCEDERÀ **SICURAMENTE** QUALCOSA!

KAWS

COMPLIMENTI, BERNIE! HAI SUPERATO LA PRIMA PROVA COME NUOVO MEMBRO DEI SERVIZI SEGRETI...
GIÀ... SAPPI PERÒ CHE L'OPERAZIONE VERA E PROPRIA DEVE ANCORA INIZIARE! DA QUESTO MOMENTO PRENDE IL VIA LA SECONDA FASE DEL PIANO!
BERNIE! PROVVEDI TU A INSTALLARE LE APPARECCHIATURE NECESSARIE!
AGLI ORDINI!
AAH! AIUTO, BERNIE!
COME AVRÀ FATTO A INTRUFOLARSI QUI DENTRO, QUESTO RAGAZZINO?
LASCIAMI ANDARE, BRUTTO GORILLA! IO VOLEVO SOLTANTO VEDERE BERNIE!
AL!
?
TU LO CONOSCI?

BERNIE!
LA PREGO DI PERDONARLO!
QUELLA REGISTRAZIONE CHE AVETE VISTO, L'HO AVUTA DA LUI!

NON POSSO LASCIARLO ANDARE... ANCHE SE È UN BAMBINO! SAREBBE TROPPO RISCHIOSO!

MA IO NON DIRÒ NIENTE A NESSUNO!
ANCH'IO DA GRANDE VOGLIO DIVENTARE UN PILOTA DI MOBILE-SUIT PROPRIO COME BERNIE!!

MMH... DIMMI UN PO'... VORRESTI ENTRARE NELLE ARMATE DI ZION, RAGAZZINO?

SÌ!
DIVENTARE PILOTA DI UN MOBILE SUIT, È IL SOGNO DI QUALSIASI BAMBINO!

D'ACCORDO! VISTO CHE HAI PROMESSO, ALLORA TI DARÒ QUESTO!
MA È IL DISTINTIVO DEI SERVIZI SEGRETI DI ZION!!
PROPRIO COSÌ!

TI NOMINO, DA OGGI, MEMBRO DEI SERVIZI SEGRETI DI ZION!
MEMBRO DEI...?!? COME SAREBBE...?!?

OH... WOW!
IO... IO LA RINGRAZIO MOLTISSIMO!
IO, ALFRED IZURUHA, ESEGUIRÒ GLI ORDINI A RISCHIO DELLA MIA VITA!

MOLTO BENE! ALLORA VAI A CASA, CADETTO IZURUHA, E ATTENDI NUOVI ORDINI!
BERNIE, ASSICURATI CHE ARRIVI A CASA SUA!
FIUU!
AGLI... AGLI ORDINI, SIGNORE...

PER IL MOMENTO VORREI AVERE MENO PROBLEMI POSSIBILI! E COMUNQUE PROVVEDERÀ BERNIE A FARGLI DA BABY-SITTER...
MA... LO LASCIA ANDARE COSÌ? È UN BEL RISCHIO!

E POI... QUEL RAGAZZINO POTREBBE ESSERCI PIÙ **UTILE** DI QUANTO POSSIAMO IMMAGINARE... NON PONIAMO LIMITI ALLA PROVVIDENZA...
AH, OTTIMO! COSÌ CI LEVIAMO DAI PIEDI NON UNA, MA **DUE** SECCATURE!

AL! IO ESCO! TI AVVERTO, PUÒ DARSI CHE TORNI TARDI, QUINDI NON TI PREOCCUPARE!
MI RACCOMANDO, CHIUDI BENE LA PORTA E VAI A DORMIRE!

LO SO GIÀ QUELLO CHE DEVO FARE!! NON SONO MICA UN BAMBINO!
NON STARE IN PENSIERO PER ME... FA' CON COMODO!

SBAM
CHE FORTUNA! COSÌ POTRÒ GIOCARE FINCHÈ MI PARE SENZA SECCATURE!

CHAK

BIP

BANRISE
CINE GAME
ORA TI SISTEMO IO, MALEDETTO MOSTRO!

IO, CADETTO ALFRED IZURUHA, MEMBRO DEI SERVIZI SEGRETI DI ZION, TI DISTRUGGERÒ!

TOK
TOK
TOK

BERNIE!

AL... HO RICEVUTO DEGLI ORDINI PER TE!
IL TUO COMPITO È SCOPRIRE DOVE SI TROVA LA FABBRICA SEGRETA DELLE FORZE FEDERALI... SARAI IN COPPIA CON ME!

AGLI ORDINI!

WHIMP

WIP
KABOOM
AH!

UNIT
SPACE

SCIABOLA LASER!

BENE! È TUTTO OK, CHRIS!

NEL POMERIGGIO PROVERAI ANCORA, MA CON NUOVI PROGRAMMI!

WHIRRRR
UNIT SPACE
ALLORA? COME TI SEMBRA, ALEX?

* ESSERI UMANI NATI CON POTERI ESP. PER CHIARIMENTI, LEGGETE GLI ARTICOLI SU GUNDAM APPARSI IN KAPPA MAGAZINE NR. 1 E NR. 16 - KB

"ALEX" IL NUOVO GUNDAM...
CREDO CHE SOLO UN MOSTRO O QUALCOSA DI SIMILE SARÀ IN GRADO DI MANOVRARLO SENZA DIFFICOLTÀ...
RX78
FINE DELL'EPISODIO

Da qualche tempo a questa parte i mass-media sono tornati a parlare di produzioni giapponesi, e la cosa naturalmente ha scatenato i soliti bisticci condominiali, e ha permesso a molti di riempirsi la bocca di frasi fatte. L'appuntamento biennale con Annecy, che nella prima settimana di giugno ha festeggiato la sua diciannovesima edizione, ha visto per una volta anche i Giapponesi salire sul podio dei vincitori: il premio per il miglior lungometraggio, infatti, è stato assegnato ad Hayao Miyazaki e al suo recente **Porco Rosso** (vedi **Kappa** nr. 4). I commenti sulla scelta dei premiati sono stati molti, e spesso contraddittori. Ne ho scelti due in particolare che voglio sottoporre alla vostra attenzione, perché estremamente significativi sul modo di rapportarsi al made in Japan di certi critici e addetti ai lavori. Il primo è di Oscar Cosulich, che approfitta del proprio spazio sul mensile "Comic Art" per rivendicare il suo ruolo di insofferente. «Che poi, a rappresentare la rinascita del lungometraggio, siano state scelte solo quattro opere, tra cui il curioso **The Tune** di Bill Plympton (già visto a Cardiff nel 1992), sembra una scelta snob, che vuole escludere l'animazione vera (Disney, Kroyer, Bluth e compagnia) a favore di prodotti velleitari, o insipide telenovele come **Porco Rosso** di Hayao Miyazaki (vincitore del premio di categoria), capace di raccogliere entusiastici, quanto a noi inspiegabili, consensi per una storia aeronautica ambientata nell'Italia fascista e interpretata da un valente pilota trasformato in maiale antropomorfo. Miyazaki, forte di una sceneggiatura appena accettabile (evento raro in un festival dove le storie erano assenti, o carenti) non si stacca dai clichés grafici della serialità nipponica, e non riesce mai a emozionare, o coinvolgere, lo spettatore che non sia stato un Mazinga-dipendente.» Non credo che sia necessario controbattere le tesi di chi cerca sempre e comunque i confronti diretti con la scuola americana, senza essere in grado di capire che possono esistere modi differenti di rapportarsi all'animazione. Se non riesce a cogliere gli aspetti più innovativi di certi lungometraggi giapponesi (i cui registi non potranno mai produrre 'animazione vera', in quanto privi del retaggio disneyano), peggio per lui. Certamente, il buon Cosulich è una persona tutta d'un pezzo (ricordo ancora uno dei suoi ultimi articoli per "La Repubblica" dove lodava l'organizzazione del Salone di Lucca - per intenderci, l'ultima gestita dall'Editrice Comic Art - vittima di un nugolo di critiche corali da parte di editori e pubblico), non me ne voglia, però, se cito anche l'intervento di un maestro dell'animazione italiana, che stimo per l'immancabile professionalità. Il nostro Bruno "Signor Rossi" Bozzetto, presente nella giuria di Annecy, non nasconde un grande entusiasmo per **Porco Rosso**: «Una regia eccezionale: tempi narrativi, movimenti di macchina straordinari, una cura per i particolari strabiliante. La storia è bellissima, per di più con un chiaro messaggio di non violenza, e i personaggi sono credibili, nonostante il protagonista abbia una faccia da vero maiale». A riportare la mini-intervista a Bozzetto è "Il Venerdì di Repubblica", settimanale che spesso promuove l'animazione giapponese grazie ai puntuali interventi di Luca Raffaelli, che firma anche il breve articolo sulla vittoria di Miyazaki al festival. Se vogliamo varcare i confini, poi, possiamo scomodare anche Mœbius, che dopo aver assistito alla prima di **Porco Rosso** a Parigi ha rilasciato la seguente intervista: «Anch'io lo trovo geniale. Rappresenta la continua progressione dello stile grafico e narrativo di Miyazaki. E' umile, ma nello stesso tempo un vero capolavoro. [...] Miyazaki sa come plasmare i suoi personaggi. L'idea di un avventuriero che ha perso la propria gioventù è originale e coinvolgente, e gli omaggi al cinema americano degli anni Cinquanta sono delle vere perle».

Nonostante l'appoggio della critica spesso non manchi, la situazione che viviamo in Italia è tutt'altro che rosea: **Porco Rosso** non godrà di una distribuzione cinematografica, né televisiva. Forse, come al solito, abbiamo fallito in quella che in fondo potrebbe essere la nostra forza, abbiamo mancato di coesione disperdendoci in sterili quanto isolati appelli. Se è vero che l'unione fa la forza, è anche vero che l'elemento unificante deve essere chiaro e identificabile. Perché smettere di lamentarsi della censura italiana? Perché accettare passivamente che solo un certo tipo di produzioni giapponesi trovi spazio nei palinsesti televisivi? C'è chi si diverte a sfottere gli appassionati con editoriali presuntuosi, a condizionarli affiché la loro protesta perda di consistenza. Vi proponiamo un progetto ambizioso, per cui chiediamo la vostra totale partecipazione: **Kappa Magazine** vuole essere più che una rivista, un polo verso il quale tutti gli appassionati potranno convergere per essere tutelati. A fianco trovate una scheda da compilare e firmare, dove potrete fare sentire le vostre ragioni (purché basate su critiche educate e costruttive). Raccoglieremo presso la nostra casa editrice tutti i consigli, le richieste, i commenti che vorrete far pervenire ai responsabili TV dei principali network italiani. La Fininvest e Junior TV, dal canto loro, stanno promuovendo un'interessante iniziativa perché tutti possano far sentire la propria voce: **Bim Bum Bam - Io e la TV** (Casella Postale 11180, Milano - fax 02/25147963) e **Amici di Junior TV** (Casella Postale 1400, Cordusio, Milano - tel. 02/55211102). La posta in gioco è alta, e vi vogliamo tutti dalla nostra, addetti ai lavori compresi.

Massimiliano De Giovanni

KAPPA MAGAZINE

EDIZIONI STAR COMICS

Alla cortese attenzione del Responsabile delle trasmissioni per ragazzi del circuito ....,
approfittando dell'iniziativa ....,
le scrivo in collaborazione con il mensile "Kappa Magazine" per esprimere un mio giudizio sul vostro attuale palinsesto.

____

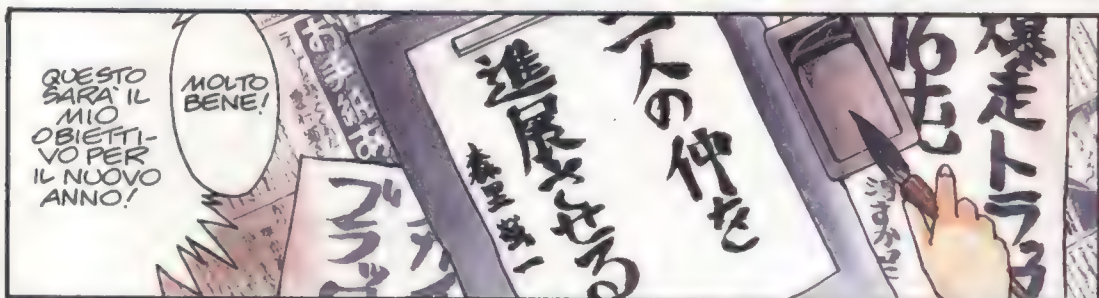
Nome: ____________________

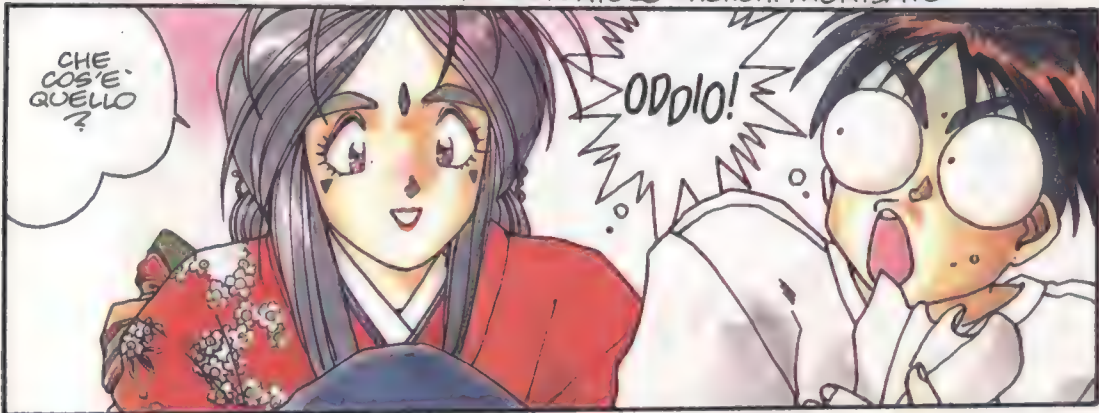
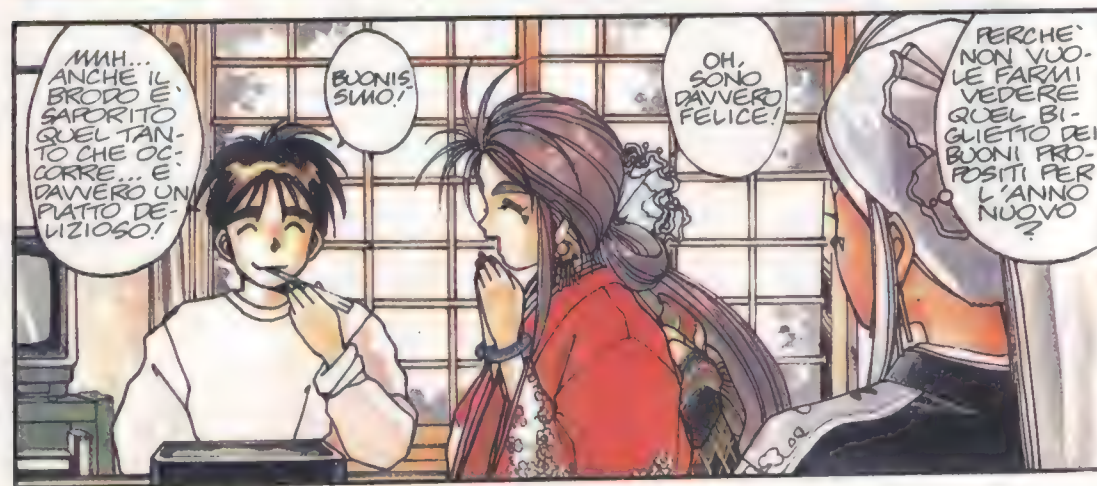
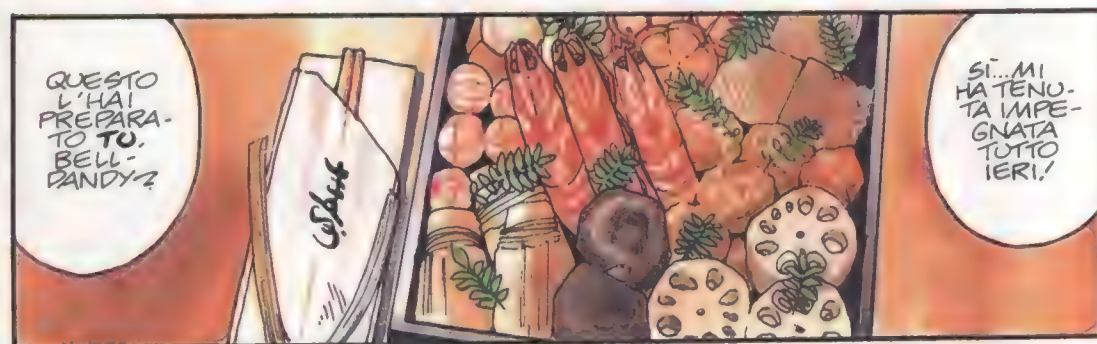
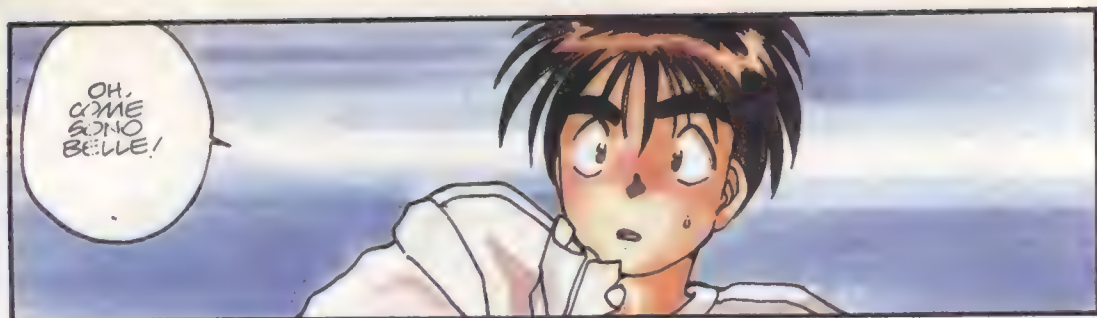
Cognome: ____________________

età: ____________________

via: ____________________ **nr.** ______

C.A.P. ______ **Città:** ____________ **Prov.** ______

Firma: ____________________

"MI IMPEGNO AD APPROFONDIRE IL NOSTRO RAPPORTO - KEIICHI MORISATO"

OH, MIA DEA!
di Kosuke Fujishima
LA VITA E' UNA ROULETTE
L'HO FATTO ANCH'IO, KEIICHI!
HO PREPARATO L'OSECHI! HO SAPUTO CHE E' IL PIATTO TRADIZIONALE DEL CAPODANNO GIAPPONESE...

OH, MIA DEA!
di Kosuke Fujishima
LA VITA E' UNA ROULETTE
HO PREPARATO L'OSECHI! HO SAPUTO CHE E' IL PIATTO TRADIZIONALE DEL CAPODANNO GIAPPONESE...
L'HO FATTO ANCH'IO, KEIICHI!

OH, COME SONO BELLE!

OH, UFF! CHE PALLE!
COS'È QUELLA ROBA? FAMMELA VEDERE!
KEIICHI!

SÌ... MI HA TENUTA IMPEGNATA TUTTO IERI!
QUESTO L'HAI PREPARATO TU, BELLDANDY?

PERCHÉ NON VUOLE FARMI VEDERE QUEL BIGLIETTO DEI BUONI PROPOSITI PER L'ANNO NUOVO?
OH, SONO DAVVERO FELICE!
BUONISSIMO!
MMH... ANCHE IL BRODO È SAPORITO QUEL TANTO CHE OCCORRE... È DAVVERO UN PIATTO DELIZIOSO!

"MI IMPEGNO AD APPROFONDIRE IL NOSTRO RAPPORTO"...

DLING DLONG

CHI SARÀ?

CIAO, FRATELLONE! HO PORTATO I **MOCHI*** DA CASA NOSTRA!

AH... SEI TU, MEGUMI?

GIÀ... PERÒ NON SONO SOLA!

* PASTICCINI DI RISO COTTI A VAPORE, DOLCI TIPICI DI CAPODANNO_ RZ

EHILÀ, MORISATO!

BUON CAPODANNO, GENTE!

!!

*ABBIAMO CONOSCIUTO LA TENERA SATOKO YAMANO SUL NR. 6 DI KAPPA MAGAZINE _ KB

ECCOMI QUI! SCUSATE IL RITARDO!

A CAPODANNO TOCCA AI **GIOCHI DI SOCIETÀ** NON È COSÌ?

È IL **LIFE SUGOROKU SPECIAL!** UN BEL GIOCO SULLA **VITA!**

LIFE SUGOROKU SPECIAL

PERCHÉ PENALITÀ, VANTAGGI, VITTORIE O SCONFITTE DIVERRANNO REALI E STRAVOLGERANNO LA VOSTRA VITA!
SOLO LA ROULETTE CONOSCE IL NOSTRO DESTINO, E CE LO SVELERÀ POCO ALLA VOLTA!

OOOH!
MA CHE BRANCO DI SCEMI! SONO TUTTE SCIOCCHEZZE, NON CAPITE?

COSA... COSA CI SARÀ SCRITTO SUL TABELLONE?

COOSA ?!?
TRAGUARDO
IL VINCITORE PUÒ FARE QUELLO CHE VUOLE ALLA PERSONA PRESCELTA
TORNA AL PUNTO DI PARTENZA
INDIETREGGIA DI 10 CASELLE E PERDI UN TURNO
JUKE BOX: ENTRA NELL'ARMADIO E CANTA UNA CANZONE

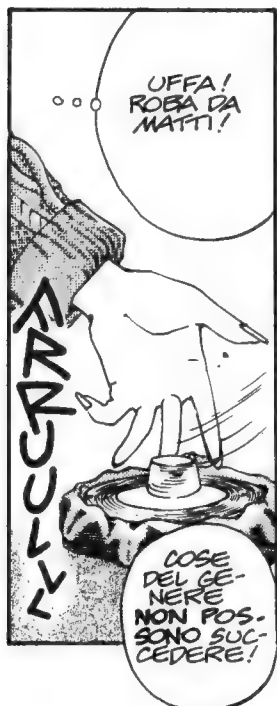
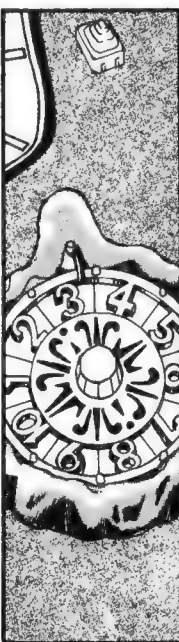
MA QUESTA È UN'OCCASIONE IRRIPETIBILE!!

OH... FINALMENTE CON BELLDANDY RIUSCIRÒ A...
CHE STUPIDI!
COSTRINGERÒ TAMIYA A PAGARMI UN PRANZO!
COSTRINGERÒ OTAKI A PAGARMI UNA CENA!
MI FARÒ COMPRARE UNA MACCHINA FOTOGRAFICA DA PAPÀ!
MOLTO BENE, ALLORA INIZIO IO!
HOP-LÀ!
FRRULL
GLUP
TAK TAK
VEDIAMO UN PO'...
UNO... DUE...
TRE... QUATTRO...

E CIN-QUE!
COSA C'È SCRIT-TO?!
CO-CO-COSAAA !?!
PRESTO QUALCUNO TI CHIAMERÀ MAMMA
TIONS
AVRAI UN ATTIMO DI BALBUZIE ISTERICA
...
NON... NON È POSSI-BILE!
AH AH AH AH
GIÀ... NON CREDO PROPRIO CHE SIA POSSIBILE, IN REAL-TÀ!
È UNO SCHERZO DI PESSI-MO GU-STO!
MAMMA!

OH... MA È RISA, LA BAMBINA CHE ABITA DI FRONTE A NOI!
GIOCHIAMO INSIEME, MAMMA BELLDANDY!

BE'... DIREI CHE PER ORA IL GIOCO FUNZIONA ...QUEL CHE C'ERA SCRITTO È EFFETTIVAMENTE ACCADUTO!
ADESSO TOCCA A ME!

UH?
UH?
VIENE SEMPRE A GIOCARE DA ME! EHM ...CHE STATE FACENDO?

UFFA! ROBA DA MATTI!
FRRRULLL
COSE DEL GENERE NON POSSONO SUCCEDERE!

EHI... MA... CHE SIGNIFICA QUESTO ?!?
PERCHÉ? COS'È USCITO?

AVRAI
UN'ATTAC
BALBUZI
ISTERICA

DOVRAI BALLA-
RE SPOGLIAN-
DOTI. OGNI
GIOCATO-
RE TI
DOVRÀ
5000
YEN

OOH!

NON C'È PROPRIO PERICOLO CHE IO FACCIA UNA COSA DEL GENERE!!

NOO! MI È SCIVOLATO QUALCOSA GIÙ PER LA SCHIENA!
OOOH!
STUPENDO! SI È REALIZZATO VERAMENTE!
OH, TI PREGO! TOGLI LE MANINE!!
BENE! ORA TOCCA A ME!!
WOW! DIECI IN UN COLPO SOLO!
CLAP CLAP
BRAVO! SEI IN TESTA, KEIICHI!
GRAZIE!

MORI-SATO... VIENI UN PO' QUI A LEGGERE!
OH!?

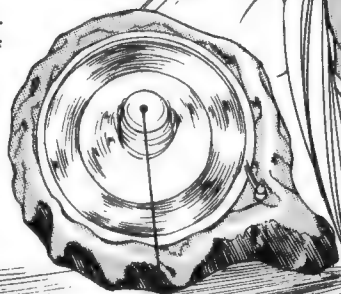
ESCI E SPAZZA IL GIARDINO SENZA INDOSSARE ABITI PESANTI
NON DOVRÒ PER CASO...

...BISOGNA FAR REALIZZARE QUEL CHE C'È SCRITTO A OGNI COSTO!
UNA VOLTA CHE SI È ARRIVATI QUI...

BRAVO! COSÌ VA MEGLIO!
BRR
SPAZZ SPAZZ
CRUDELI!
BRRR
NON HAI CERTO UN FISICO BESTIALE!
GUARDA ME, PIUTTOSTO! PORTO SOLTANTO LA CANOTTIERA!

URD!
VOGLIO SPERARE CHE TU NON ABBIA TRUCCATO IL GIOCO...
VUOI SCHERZARE?

IN REALTÀ, LA ROULETTE È STATA TRUCCATA DA URD. SI TRATTA DI UNA PIETRA IN GRADO DI BLOCCARE LA ROULETTE IN UNA PRECISA POSIZIONE A PRESCINDERE DALLA VELOCITÀ.
ED È TALMENTE PICCOLA CHE NESSUNO RIESCE A VEDERLA!

QUINDI, BASANDOSI SU QUESTI DATI, PERURD E' POSSIBILE CONTROLLARE LA POSIZIONE DELLA LANCETTA SULLA ROULETTE.

LAPLACIAN DEMONS STONE

E TUTTO QUESTO GRAZIE ALLA PIETRA DEL DEMONE DI LEPLACE.

BENE! E' IL MIO TURNO!

GASP!

FA' IL GIRO COMPLETO DEL QUARTIERE

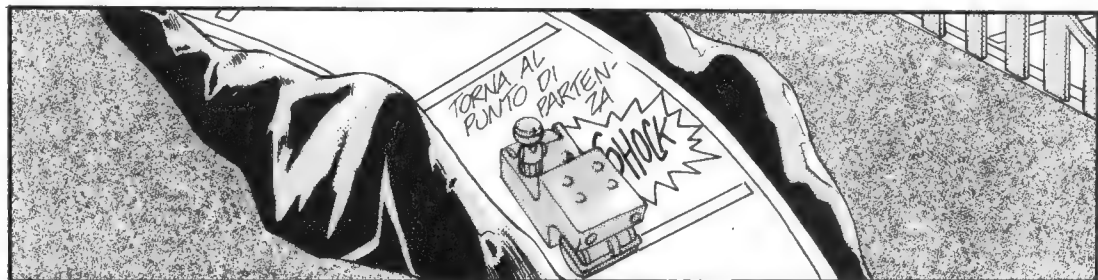
RISA...SEI STATA TU A PORTARE CHOBI?
SI!
STATE A GUARDARE QUELLO CHE VI COMBINO IO, ORA!

FRRRULL

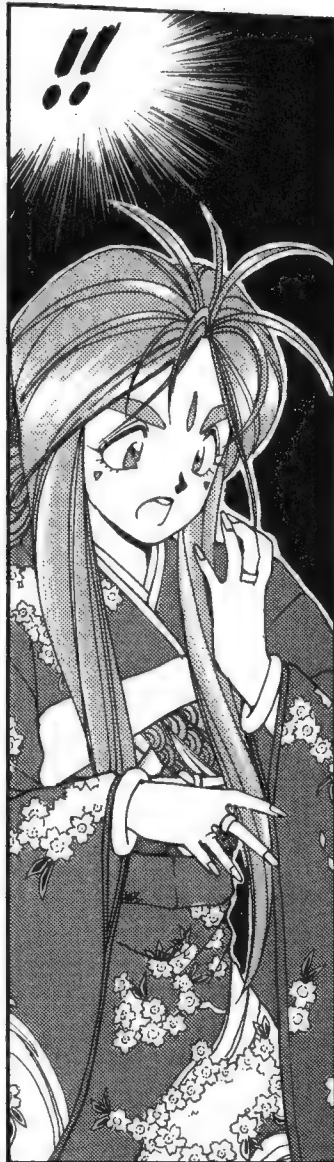
E' IL NUMERO QUATTRO!! COSA SARÀ? SPERO CHE SIA UN NUMERO FORTUNATO... ...MA COSA STO DICENDO?
UNO
DUE
TRE

QUATTRO!
PERDI UN TURNO
...

MMPH...
A VOI MANCA LO SPIRITO DEL GIOCO D'AZZARDO, E QUESTO IL VERO PROBLEMA!
GUARDATE ME! È COSÌ CHE SI GIOCA!

TORNA AL PUNTO DI PARTENZA
SHOCK

FINALMENTE TOCCA A ME! ORA VEDRETE UNA VERA GIOCATRICE!
OH, NO!

TAK

!!

QUESTO SI CHE È STATO UN BEL COLPO!

EHI, MORISATO!
BRR BRR
FINALMENTE SI SONO RICORDATI DI ME!

SNURF ...BE'? GOSA SUGGEDE GUI? BRR...

?

!!
FA' TORNARE CHIUNQUE VUOI AL PUNTO DI PARTENZA
MI... MI HAI FATTO TORNARE...

KEIICHI!!
CERTO KEIICHI! ♡

PAZIENZA! NON MI DEMORALIZZO! ALTRO GIRO DI RUOTA!

VUOL DIRE...
DIECI...
PER CASO... DEVO...?

BENE! GIÀ CHE CI SONO...
...PULIRÒ **OGNI ANGOLO** DEL GIARDINO!

È MOLTO STRANO... È DALL'INIZIO CHE SOLTANTO A URD ESCONO I NUMERI MIGLIORI...

BE'... ANCH'IO NON STO ANDANDO MALE, PERÒ...

NON LAMENTARTI! IO SONO ANCORA PIÙ SFORTUNATO DI TE! SONO FERMO AL PUNTO DI PARTENZA!

OH, NO! DEVO SALTARE ANCORA UN TURNO!

QUESTA ROULETTE **DEVE** ESSERE TRUCCATA! VEDIAMO SE CON UN PO' DI MAGIA...

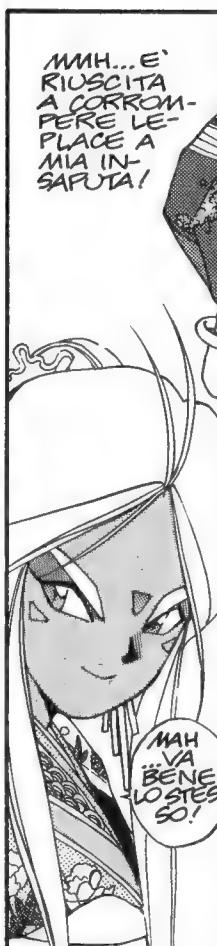
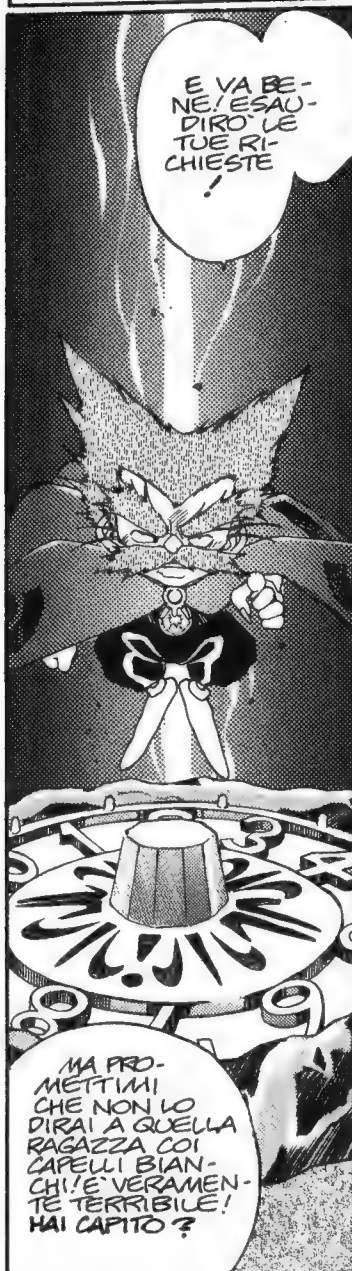
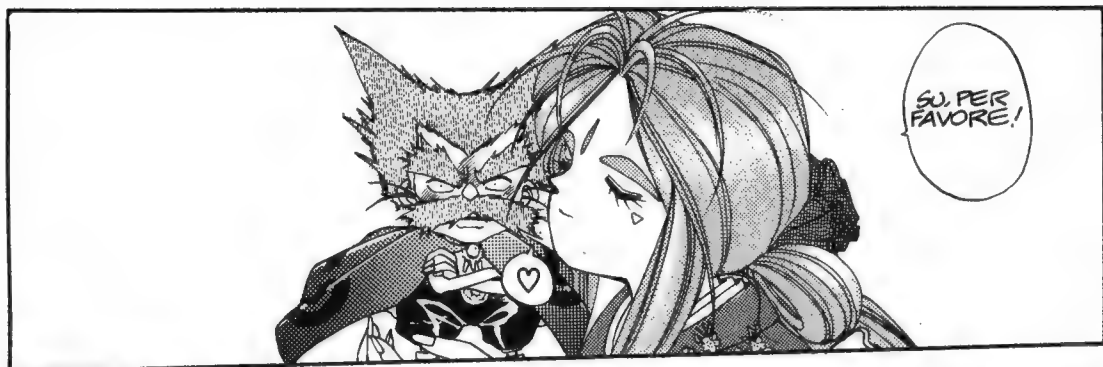
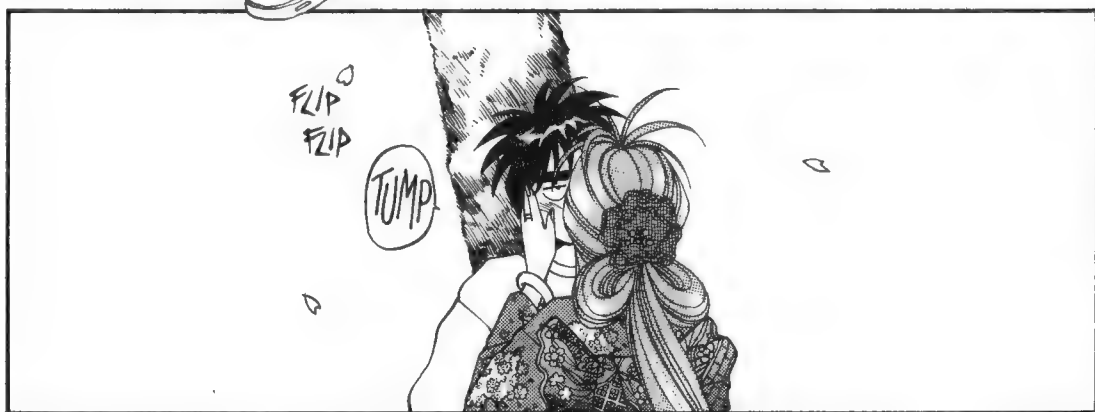
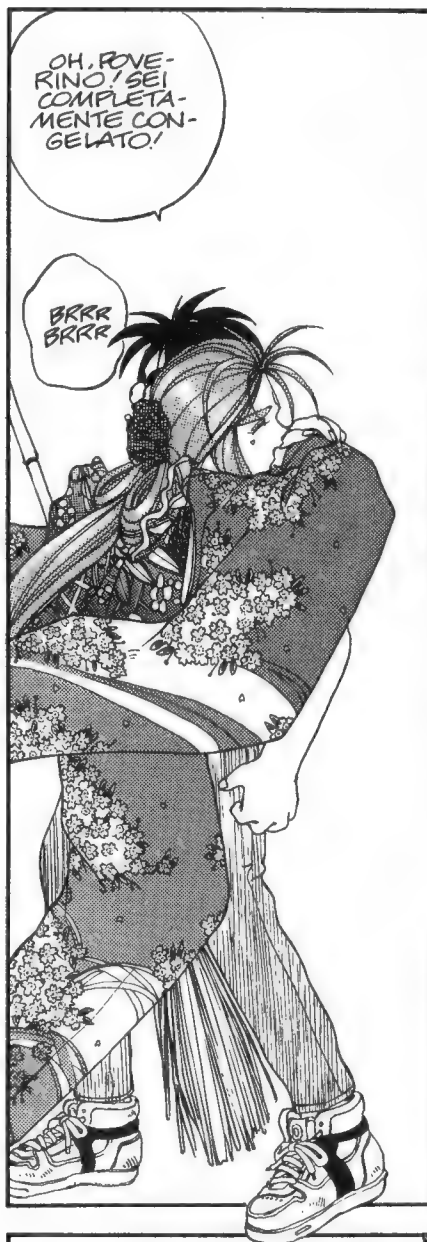
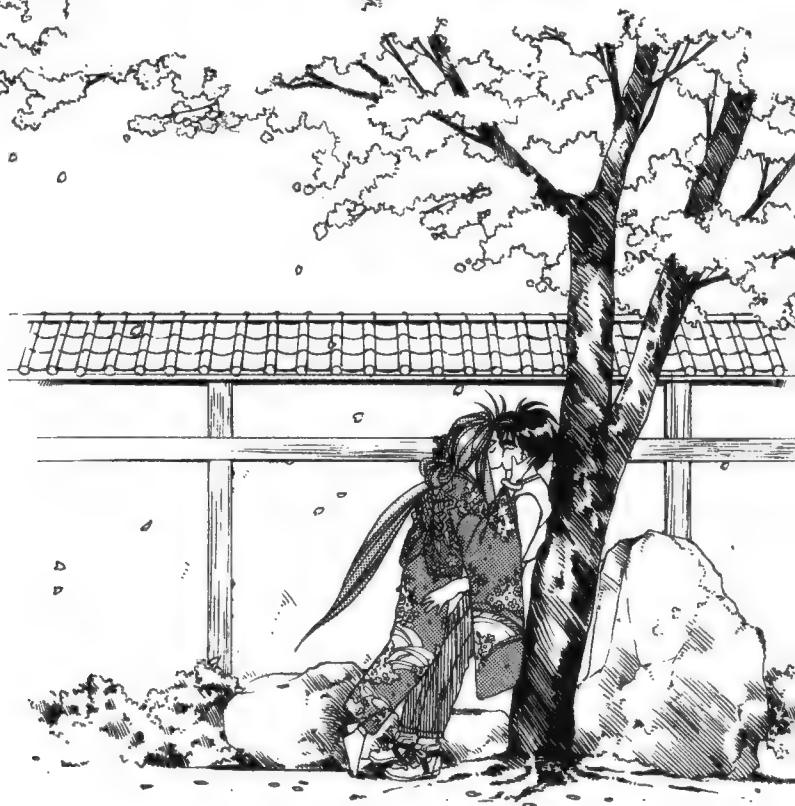
SPUFF

EHI, INSOMMA! CHE C'È?

NON LO SAI CHE SONO MOLTO IMPEGNATO ORA?

SU, PER FAVORE!

E VA BENE! ESAUDIRÒ LE TUE RICHIESTE!
FORTUNA! SE ARRIVI QUI CON 3 VAI DRIT AL TRAGU
LUCK
MA PROMETTIMI CHE NON LO DIRAI A QUELLA RAGAZZA COI CAPELLI BIANCHI! È VERAMENTE TERRIBILE! HAI CAPITO?
MAH ...VA BENE LO STESSO!
MMH... È RIUSCITA A CORROMPERE LEPLACE A MIA INSAPUTA!
KEIICHI!

OH, POVERINO! SEI COMPLETAMENTE CONGELATO!
BRRR BRRR
GUARDA! LE TUE LABBRA SONO DIVENTATE VIOLA!
EH... EHM...
TI SCALDERÒ IO!
UHM!
FLIP FLIP
TUMP

RAGAZZI! QUESTO SI CHE E' UN FELICE ANNO NUOVO!

FINE DELL'EPISODIO

K17-A

Salve, Kappa boys. Sono **K14-E**, quello della linea dura sui diritti umani. Calma, ragazzi, non sono mica io l'orco cattivo! Io non mi sono considerato tra i forti che dettano legge, ma piuttosto tra le vittime, e trovo la cosa piuttosto fastidiosa. Ho molti punti di vista su ogni cosa, in gran parte contrastanti, ma trovo ugualmente il modo di farli coesistere e quando è stata lanciata la diatriba sui diritti umani ho pensato che un estremo negativo avrebbe animato la discussione. Chi ha la forza quasi mai ha ragione, ma non sempre puoi farglielo notare: se trovi uno squilibrato o un gruppo di nazi, prova a dirgli che c'è una legge da rispettare! Forse qualcuno ricorda la notizia di qualche anno fa, in cui, in seguito a intrighi di mafia o altro, uno è stato ucciso e decapitato, poi la sua testa e è servita da bersaglio in una gara di tiro fra i killer. Niente male come criminali! Se servisse a migliorare le cose io sarei disposto a morire condannato a morte, anche se innocente. Non è interessante notare che per vincere, il bene deve essere più spietato del male? In quanto al pensiero umano non c'è da vantarsene troppo, dato che per tre quarti genera solo bugie e idee marce... Ma anche qui c'è da sollevare un vespaio. Chiedo scusa se l'altra volta non mi sono firmato, dev'essere stata una svista, comunque mi chiamo Cristian Trevisani, e se non avessi voluto farmi riconoscere avrei usato uno pseudonimo! Sì, avete ragione: sempre 128 pagine a 4.500 lire. Avevo scritto nel periodo in cui molte testate hanno aumentato il prezzo quando è iniziata la crisi (leggo molte testate, e ne ho dovuto lasciare molte). Spero di essermi chiarito. Sono opinioni un po' estreme ma non vanno prese per oro colato. Vi saluto. Ciao. **Cristian Trevisani**, Lagosanto (FE)

P.S. Mi avete un po' malmenato l'onore, spero che mi risistemiate un po'.

Meno male! Felice di conoscerti, caro Cristian, e addio a ***K14-E****, che ci era risultato un po' antipatico. E non solo a noi della redazione, ma anche a una folla inferocita che ci aveva scritto dopo l'apparizione della tua missiva su* ***Kappa Magazine*** *nr. 14. E va bene, hai cercato di animare un po' la discussione, però ammetterai che le tue idee erano un tantino estremiste... Comunque, ti fa onore l'aver riscritto per chiarire il tutto, e di questo ti ringrazio. Credo però che dovresti vedere la situazione da diversi punti di vista, dato che ritieni di poterlo fare. Metti che lo squilibrato che ti aggredisce sia semplicemente un tuo amico - o un parente - impazzito per qualche motivo (attacco di nervi? alcolismo? droga?), tu cosa faresti? Cercheresti di difenderti, ostacolandolo in tutti i modi, o gli spareresti una revolverata in fronte? Immagino che prima cercheresti di aiutarlo in qualche modo. E allora, perché non dovrebbe essere la stessa cosa con qualcuno che non conosci? Certo, anche questo è un caso limite, ma alcune leggi esistono anche per evitare che vengano commessi errori involontari; e comunque, le stesse leggi ammettono la legittima difesa, in casi estremi. Tu parli di Bene e di Male (con la maiuscola, mi sembra di intendere), ma temo che dei due Grandi Opposti si possa parlare in questi termini solo all'interno di un romanzo fantasy; noi che siamo esseri umani e viviamo in un mondo in continua contraddizione con se stesso, dobbiamo fare i conti con la duplice natura degli uomini. Siamo fatti in ugual misura sia di bene che di male (con la minuscola) e se qualcuno è "cattivo", probabilmente è a causa di un'infanzia difficile o, peggio, di una situazione sociale che ha modificato i suoi pensieri fino a renderli ostili nei confronti del prossimo, non certo perché un'entità maligna alberga in lui e lo fa agire per "la vittoria delle tenebre sul mondo". Un ultimo appunto, senza sollevare nessun vespaio: non capisco in base a quali statistiche tu possa quantificare che il pensiero umano genera idee marce per tre quarti, ma ti ricordo che abbiamo fatto qualche piccolo progresso da quando gironzolavamo ricurvi e pelosi con la clava in mano,e non sto parlando di evoluzione morfologica, ma di quella cerebrale! Pensa solo alle conquiste sociali che siamo riusciti a ottenere per evolverci da quello che eravamo nel Medioevo o, senza andare a cercare troppo indietro nel tempo, anche solo nel secolo scorso. Grazie a quel pensiero, ora abbiamo anche la libertà di parola (e ricordiamo che è morta gente, per ottenerla!) e ognuno può finalmente esprimere le proprie idee, così come tu hai potuto esprimere le tue su queste pagine senza essere censurato: grazie a essa, anche un 'debole' può avere la meglio su un 'forte'. E per arginare ogni eventuale danno creato da pensieri che limitano la libertà del prossimo (sostengo ciecamente il motto "la tua libertà finisce dove inizia quella degli altri"), abbiamo ancora la possibilità di discussione. Ecco perché chi fa uso della violenza non offende il prossimo, ma solo se stesso: si mette allo stesso livello di un uomo di neanderthal, che usa al posto della clava una catena, un coltello, una pistola o una testata nucleare. E' una persona malata mentalmente, in un certo senso, e come tale va aiutata nel comprendere i propri sbagli e a correggerli. Quello che accade nei fumetti è un'altra cosa: alla pari di certe opere letterarie, alcuni possono indurre a riflettere e a ragionare su argomenti come la violenza, dando vita a discussioni epistolari come questa. Non credo che la violenza in un fumetto possa trasformare un lettore in un assassino: d'altra parte, la nostra generazione è cresciuta a suon di alabarde spaziali, guerre interplanetarie, città devastate e funghi atomici; e nonostante ciò, non mi sembra di notare fra di noi maniaci omicidi o dittatori in erba. Tutt'al più noto una spiccata tendenza all'apertura mentale nei confronti di altre culture (che elimina in partenza il razzismo) e un particolare gusto per farsi forza gli uni con gli altri, ed esprimere le proprie idee proprio tramite la parola, figlia naturale del pensiero. Correggetemi se sbaglio.* ***Andrea Baricordi***

K17-B

Cara Barbara, siamo quattro ragazze ventenni e siamo mega appassionate di fumetti giapponesi. Abbiamo visto con gioia la scalata al successo dei manga in Italia e ora, passando per le edicole, vediamo che sono inondate di fumetti erotici. Ma ci è sorto un dubbio: se in questo genere di fumetti le donne non solo hanno seni giganti e gambe lunghissime, ma anche culi tondi e grandi, perché negli *shojo manga* gli uomini sono snelli, magri ed efemminati? E' questo l'ideale di bellezza maschile per la donna giapponese? Volete qualche esempio? Anthony coltiva rose; Lowell è dolce e fragile come una ragazza; i *Cavalieri dello Zodiaco* possiedono torace e vita inesistenti. Non ci sembra che questi siano il massimo del fascino virile. Se vogliamo trovarci dei bei fusti dobbiamo perendere manga per ragazzi, vedi *Ken* e *Crying Freeman*. Ci sono manga erotici per uomini e ragazzi, ma le donne? Devono sempre subirsi scene di violenza carnale! Noi vogliamo vedere un fumetto dove finalmente delle donne violentano un bel manzo! Le giapponesi cambierebbero subito ideale di uomo se vedessero dei bei fighi tipo Van Damme e gli atleti del wrestling, che sono gli uomini dei nostri sogni. Vorremmo fare un saluto al nostro caro amico Gaetano Bigliardi che la pensa come noi. Un grosso ciao a te e ai Kappa boys da Isabella Dalla Vecchia, Susie Balducci, Bobbie Balducci e Sonia Bernabei. Chi la pensa come noi ci

scriva! **Isabella Dalla Vecchia**, via C. Dolci 16, 20148 Milano.

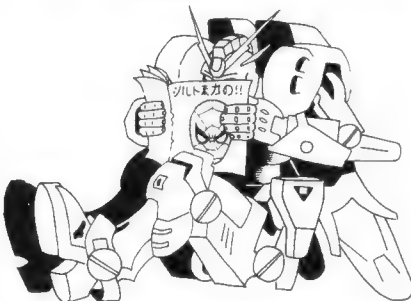
Care Isabella, Susie, Bobbie e Sonia, penso proprio che abbiate centrato, in un certo senso, il nocciolo della questione. I fumetti erotici che vengono pubblicati (o piratati) adesso in Italia sono indirizzati quasi esclusivamente a un pubblico maschile. E' quindi abbastanza ovvio che gli attributi delle ragazze che vi compaiono siano evidenziati in maniera anche esagerata; e questo si può notare non solo prendendo in esame il fumetto erotico giapponese, ma quello di qualsiasi altro paese. Per rispondere alla vostra domanda, sì esistono anche fumetti erotici per ragazze. Le storie ovviamente sono basate su tutt'altri parametri, sono più romantiche, somigliano quasi a degli sceneggiati, anche se molto più 'hard' di quelli a cui siamo abituati. Oltretutto, non è raro veder rappresentate nei comic for lady e negli shojo manga, storie d'amore fra gay, basti per tutti citare come esempio Kaze to Ki no Uta *(Il poema del vento e degli alberi). Un'altra cosa su cui devo darvi ragione è che l'ideale maschile per le donne nipponiche sembra veramente essere quello che voi descrivete; ma scagli la prima pietra chi non è mai stata attratta dal fascino da 'bel tenebroso' di Rupert Everett o dall'aria ingenua di Johnny Deep (noto per* Edward Mani di Forbice*, soprattutto nel suo recente film* Benny & Joon*), il cui fisico è ben lontano da quello dei lottatori di wrestling. Detto fra noi, passi anche per Van Damme... ma veramente vi piacciono i lottatori di wrestling?!? Mah! Comunque, se volete veramente leggere un manga con qualche 'bel fusto' come protagonista, vi consiglio* ***Le Bizzarre avventure di JoJo****, da novembre tutti i mesi in edicola su* ***Action. Barbara***

K17-C

Simpatici Kappa boys, avete per caso letto il ventesimo numero di "Fumo di China"? Spero proprio di sì, perché si parla di voi, o meglio, il sig. Bernardi parla di voi. Mi sono divertito molto a leggere l'intervista, ma forse voi avrete avuto una reazione diversa, dato che vi descrive come mostri presuntuosi e incapaci di scrivere articoli. Cavolo, ne dice di stronzate (anche nel resto dell'intervista vi assicuro che non è da meno)! Ora, però, non vorrei fare la figura di chi parla alle spalle con altri che bene o male condividono le loro idee. Infatti, il motivo per cui vi scrivo è solo quello di farvi i complimenti (e te pareva!) per aver creato una rivista come **Kappa Magazine**, senza dimenticare **Starlight** e **Neverland**, che ha come punto di forza proprio il dialogo con i lettori alla faccia di chi, come il sig. Bernardi, con le sue strane convinzioni riesce solo a confezionare freddi contenitori. Spero vivamente che questa voglia di dialogare con noi si espanda anche sulle pagine delle vostre future collane. Saluti da **Sandro Sebastiani**, Roma.

P.S. Mi dimenticavo di fare i complimenti a Baricordi, che nella posta di **Kappa** nr. 14 si è comportato egregiamente.

P.P.S. Il Kappa ha un nome?

Bene-bene, caro Sandro, dato che non vogliamo parlare alle spalle di nessuno, ho pensato di rendere pubbliche le nostre riflessioni. Non ho provato rabbia leggendo l'intervista in questione, e nemmeno gli altri Kappa boys credo, solo una profonda delusione. In primo luogo nei confronti di chi credevo un vero professionista e invece è solo capace di provare rabbia e rancore per la nostra uscita da Granata Press. Una storia vecchia, trita e ritrita, che nel corso dei mesi ha continuato come una nenia snervante ad apparire sugli albi diretti dal Luigi. Una disavventura editoriale conclusasi in maniera ottimale per entrambi: noi liberi e soddisfatti in casa Star, e loro finalmente in grado di portare avanti una certa politica editoriale lontani dalle nostre proteste. Se è vero che noi ci siamo imposti nel settore grazie a loro, è anche vero che alcuni nostri progetti editoriali hanno finanziato altre scelte meno popolari di Granata Press (trovo "Nova Express" meravigliosa, ma sono purtroppo uno dei pochissimi a dirlo). Loro hanno avuto come 'liquidazione' una serie di idee e progetti, nonché "Mangazine", che come ricorderai è nata dalla nostra fanzine, mentre a noi è toccato ripartire da zero (nel senso letterale del termine) parando 'colpi' più o meno bassi (il più buffo: **Kappa** *sarebbe un progetto editoriale di Granata). Delusione, poi, per il fatto che questi battibecchi condominiali siano usciti dal circondario, trovando persino spazio su* **FdC***, una fanzine dal passato glorioso, che nell'ambiente è soprannominata da sempre più persone 'Il processo del lunedì del fumetto italiano'. Non temere, il dialogo e l'interazione tra noi e voi non verrà mai a mancare (se hai già dato un'occhiata all'editoriale e a* Graffi & Graffiti *ne avrai un'ulteriore prova), e non risparmia nemmeno i nostri monografici. Andrea ringrazia e continua la sua chiacchierata*

sulla violenza anche in questo numero. Il kappa si chiama semplicemente Kappa e si appresta a vivere una bella avventura con un vecchio amico mutante. Ti saluta anche lui. ***Massimiliano***

K17-D

Heilà a voi di **Kappa**! Come state? Spero bene! Chi vi scrive è un tipetto di 22 anni che si chiama Fabio. Da circa tre anni sono entrato nel fantastico mondo nipponico. Sono molto contento che finamente abbia trovato qualcuno che di serietà ne ha da vendere. Uscite in edicola con puntualità, la stampa è eccellente quanto la rilegatura, c'è il colore, ci sono bellissimi articoli molto interessanti e così via. E allora cosa si vuole di più? Il mio fumetto preferito è **Oh mia Dea!**, ed è per questo che vi scrivo. Avrete mai l'intenzione di promuoverlo a monografico come **Orange Road**? Il fatto è che leggere una sola avventura al mese non basta, diventa un po' straziante e noioso, non solo per questo fumetto, ma per tutti (specialmente quelli a putate come **3x3 Occhi**). Vorrei permettermi di suggerirvi un'idea. Perché non fate come in Giappone che prima i fumetti vegono pubblicati sulle riviste, e poi quello che ha più successo passa nei volumetti di lusso. Sarebbe veramente molto bello se voi lo faceste! Che ne dite? Oltre a questo, volevo chiedervi se sapete dell'esistenza di altri OAV di **Video Girl Ai**, ovviamente dopo i primi sei. Ho notato che con il terzo volumetto di **Neverland** la storia finisce, almeno così sembrerebbe dagli OAV. Ma voi avete detto che ci saranno circa una ventina di volumetti. A questo punto che cosa succederà? Staremo a vedere. A proposito! All'ultima manifestazione di Lucca ho sentito voci abbastanza attendibili, sul vostro possibile acquisto dei diritti per l'animazione di **3x3 Occhi** e di **Video Girl Ai**. E' vero o sono solo voci? Dopotutto avete sempre detto che non vi occupavate di animazione, ma solo di fumetti. Il tutto mi ha lasciato assai perplesso, ma anche speranzoso. Bene! Dopo avervi stressato con tutto questo, vi saluto e vi rimando alla prossima. **Fabio Biferali**, Manzano (UD)

Ebbene sì, caro Fabio, stiamo proprio bene, e tu? Prima di tutto, ti ringrazio caldamente per i complimenti che ci hai fatto per la nostra politica editoriale, e ora veniamo ai tuoi quesiti. Per una rivista strutturata come ***Kappa****, i fumetti sono molto importanti (che ne dici di* ***Gundam 0080****? Ti piace?), ma lo sono altrettanto le rubriche e gli altri redazionali, quindi, più di uno o due episodi dei fumetti non troverebbero posto. Abbiamo quindi studiato un modo per velocizzarne la pubblicazione, per consentirvi di leggere più pagine di uno stesso fumetto come avrai notato con* ***Kappa*** *nr. 16 e 1/2 uscito lo scorso mese e contenente un'intera saga di* ***3x3 Occhi****. Questi speciali di* ***Kappa*** *diventeranno sempre più frequenti, e ti annuncio inoltre che il prossimo sarà in vendita a fine febbraio (****Kappa*** *nr. 20 e 1/2) e conterrà* ***Oh mia Dea!****, il tuo fumetto preferito (e anche il mio fra quelli che pubblichiamo su* ***Kappa****), contento? Per quanto riguarda gli OAV di* ***Video Girl Ai****, sono solamente sei e la storia si conclude con i primi episodi del nostro quarto numero: dovrai gustarti l'atteso finale solo nel fumetto, visto che in Giappone non hanno intenzione (per ora) di continuare la versione animata. Per quanto riguarda un nostro coinvolgimento nella produzione di videocassette, devo ripetere che per il momento non avverrà, e le notizie che ti sono giunte in quel di Lucca sono solo voci. Dopo questo, ti saluto. Non preoccuparti, non ci hai affatto stressato, anzi!* ***Andrea Pietroni***

K17-E

Ciao, mitici Kappa boys! Ho diciannove anni e mi chiamo Matteo. Forse vi ricorderete di me, sono un amico di Mauro Daviddi, e ci siamo conosciuti durante il *Kap Kreus Party* (a proposito, ho una foto dove si vede la brutalità di Baricordi mentre cerca di strozzarmi). Colgo l'occasione per complimentarmi con lui e Mauro per l'esibizione alla *Corrida*, siete troppo forti! Forse sono un po' in ritardo per i complimenti, ma ho deciso di scrivervi solo adesso per un motivo: in questo momento mi trovo in un posto un po' particolare... la Somalia. Ho pensato di mandarvi i miei complimenti proprio da un posto particolare per dirvi che siete veramente particolari per me. Mi mancate moltissimo, è da un mese che non leggo manga. Quaggiù, come è facile immaginare, non ci sono edicole, e i giornali che arrivano dall'Italia sono solo quotidiani. Quando sono partito ho deciso di non portarmi dietro nessun fumetto perché si sarebbero rovinati. Mi sono un po' pentito di questa scelta, non credevo di sentirne una mancanza così grande. Mi mancano le avventure di **Orange Road** e **Video Girl Ai**, gli olocausti nucleari di quella pazza di **Compiler**, l'esoterismo di **3x3 Occhi**, le scene d'azione di **Gun Smith Cats**, e tutti gli altri fumetti che leggevo sempre. Adesso quando ho tempo vado in giro per l'accampamento come uno zombi alla disperata ricerca di un qualsiasi fumetto (tranne quelli porno italiani, perché sono troppo stupidi); sembra che un ragazzo abbia un numero di "Nathan Never", devo trovarlo! Vorrei ringraziare mia madre che si è offerta volontaria per comprare tutti i fumetti che stanno uscendo in questo periodo di mia assenza, così al mio ritorno a ottobre mi farò una super-scorpacciata! Mi chiuderò a chiave nella mia stanza e uscirò solo dopo averli letti tutti... almeno due volte! Prima di partire per la Somalia sono riuscito a leggere il primo numero di "Lazarus Ledd", e devo dire che è disegnato veramente bene; inoltre sono favorevole alla realizzazione di una colonna sonora per entrare meglio nell'at-

IL DISEGNO DEL MESE

Dopo un mese di assenza forzata, ecco tornare l'appuntamento con Il disegno del mese: questa volta l'autore ci scrive dalla bella Ferrara e si chiama ***Francesco****. Questa sua dea ci ha veramente colpito, e non stonerebbe sicuramente tra quelle di Fujishima, anche se per riprodurla abbiamo sudato sette camicie. Il nostro simpatico corregionale, infatti, ha realizzato il disegno a matita senza pensare all'eventuale resa in stampa. Ne approfittiamo, così, per raccomandare a tutti gli aspiranti disegnatori di realizzare le loro opere unicamente a china (naturalmente in bianco e nero), evitando il classico formato 'lenzuolo'. In ultimo, vi invitiamo a indicare anche cognome, e non solo il nome come fanno purtroppo in molti. Allora, cosa aspettate? Aspettiamo una valanga di disegni!*

mosfera del fumetto. Oltre ai complimenti mi sembra d'obbligo scrivere due righe sulla vita qui in Somalia, vista dal punto di vista di un soldato che sta vivendo in prima persona questa esperienza. La vita quaggiù per noi non è ovviamente rose e fiori, si vive in tende da campo, qualche volta mangiamo le razioni K e durante il giorno si lavora duramente, ma non ci lamentiamo. Quando usciamo dall'accampamento ci capita spesso di imbatterci in immagini che vedevamo solo in TV, persone che vivono in baraccopoli perché la maggior parte delle case in muratura sono distrutte dai bombardamenti, e sui muri si trovano spesso i segni dei colpi di proiettile. A Mogadiscio la popolazione è ridotta in miseria, indossa stracci e mangia quello che trova. Usciamo regolarmente per andare a prestare soccorso alla popolazione somala. Mi è capitato anche di fare da scorta a un'ambulanza che portava una bambina ferita. Il mio compito era di difenderla in caso di attacco, e questo mi ha fatto veramente sentire importante. Mi sono impegnato al massimo fino all'arrivo in ospedale. Questa avventura rimarrà per sempre nei miei ricordi. Ogni giorno qui in Somalia avvengono storie simili: è forse questa l'esperienza che impareremo qui? Per ultimo vorrei rassicurare tutti quelli che hanno amici o parenti impegnati nell'operazione IBIS - Restore Hope: stiamo tutti benissimo, la tranquillità è tornata e continuano le operazioni umanitarie da parte dell'Italia per la popolazione somala. Quando tornerò a casa mi mancheranno pochi mesi alla fine del servizio militare e poi potrò realizzare il mio sogno: andare in Giappone a cercare la mia via. A presto,
Matteo Domenicali, Bologna

*Scrivendoci questa lettera, caro Matteo, ci hai regalato una fortissima emozione. Non solo perché in una situazione 'particolare', come tu dici, hai pensato a noi, ma anche per l'entusiasmo che visibilmente manifesti. Mentre scriviamo è la fine di settembre e sono passati più di due mesi da quando ci hai scritto, ma la situazione ci appare poco felice oggi come allora. Questi mesi hanno sostanzialmente condannato la fallimentare linea finora seguita. Prima lo spettro del Vietnam, poi gli esagerati costi della missione in Somalia, sono ben serviti a Clinton per cercare di promuovere una nuova iniziativa politica, ma intanto l'ammiraglio Howe è sempre al suo posto. Certo, l'obiettivo oggi è solo di esiliare il generale Aidid, ma dopo la figuraccia dei Ranger e della Delta Force la scelta appariva quasi scontata. Possiamo capire il tuo entusiasmo e la gioia che provi nell'aiutare il prossimo, ma non ci sentiamo onestamente di condividere la tua scelta. Non crediamo nella risoluzione armata dei problemi, così come abbiamo sempre mal digerito l'intervento dell'Italia al fianco degli Usa: ci è sembrato quasi un tentativo di coinvolgere il suo clan nel processo di riconciliazione. Anche noi ci stiamo arricchendo con un'esperienza di solidarietà, che coinvolge però le vittime della guerra nella ex-Jugoslavia: stiamo sostenendo un'iniziativa promossa dall'ARCI denominata 'ADOTTALAPACE' (per eventuali informazioni: ARCI Solidarietà, via S. Maria Maggiore 1, 40121 Bologna - tel. 051/260610). Siamo felici di aver trasmesso a tutti i lettori di **Kappa** le tue emozioni, anche perché se esistono molti modi per fare del bene, l'importante è non nascondersi dietro nessuna ipocrisia. In bocca al lupo per i tuoi progetti futuri: a volte, comunque, la via che cerchiamo è proprio dietro l'angolo, solo che non ce ne accorgiamo! **Kappa boys***

*Dato che lo spazio non manca, ne approfittiamo per curiosare nella corrispondenza degli ultimi mesi, rispondendo a quante più domande possibili. Iniziamo con **Luca Gianiorio** di Roma, che da bravo appassionato di robot ci chiede informazioni sui mobile-suit presenti in **Gundam**. Il modello della prima serie animata è l'RX-78, ma ne esistono molti altri. Per quanto riguarda* Jeeg Robot, *il manga esiste e porta la firma di Go Nagai e Tatsuya Yoshida, mentre non è mai stato prodotto un OAV dedicato al celebre personaggio. Sempre in tema di robot, annunciamo a **Christian De Filo** che il manga di* Victory Gundam *è appena uscito in Giappone per l'editrice Kodansha. Spero ti sia gustato il ricco dossier sullo scorso numero di **Kappa**, e ne approfittiamo per annunciarti che un nuovo articolo sulla saga del mobile-suit approderà su queste pagine a marzo. **Francesco** di Ferrara ci chiede perché nell'OAV di **Oh mia Dea!** i personaggi hanno una differente caratterizzazione. E' presto detto, caro Francesco: per adeguare il disegno dell'anime al nuovo stile di Fujishima. Per quanto riguarda la nostra prossima convention di cinema e fumetto giapponese, non temere, sarai informato per tempo (anche se il cinema che la ospiterà sarà sicuramente a Bologna). **Denis Bonalanza** di Feltre (BL) non riesce a capire il criterio con cui rispondiamo alle lettere su **Kappa**. E' molto semplice: noi Kappa boys siamo in quattro, e ognuno sceglie in maniera autonoma quella che preferisce. A volte l'eccessiva lunghezza non permette la pubblicazione (in questo caso vale anche per te) e così dobbiamo ripiegare con i classici saluti in breve. Non temere, leggerai **Orion** su **Storie di Kappa** e non su "I libri di Hyperion", e il tutto in due soli volumi: il primo uscirà a marzo, mentre il secondo probabilmente a maggio. Rispostina ludica per **Roberta Romagnoli**, di Cesena, che ci chiede se i Game Boy Nintendo disponibili in Europa sono uguali a quelli giapponesi. Sì, senza ombra di dubbio, e di conseguenza le cartucce sono universali. Per quanto riguarda la tua perplessità sul Kappa che gira per Bologna, invece, ti basti sapere che nulla è pazzesco nella nostra folle città, nemmeno vederlo assieme a Sharon Stone dipinta di verde! E con questo rispondiamo anche a **Enzo Terranova** di Mugnano (NA) che poneva il nostro compagno di viaggio di fronte a una difficile scelta: passeresti più volentieri la notte con una kappina super-sexy o con Sharon Stone? La brillante letterina di Ivo Rastello di Vicenza è stata recapitata ai Marvel kid, che hanno promesso una pubblicazione incrociata e... una risposta a tono. Nessuno in casa Star fa comunque distinzione tra nord e sud per la scelta delle missive da pubblicare. **Marta Cinelli** di Vinci (FI) ci ringrazia per la rapidità del nostro servizio arretrati. Siamo contenti che funzioni tutto al meglio, e ne approfittiamo per salutare e ringraziare chi si occupa del magazzino a Perugia. Passo e chiudo.*

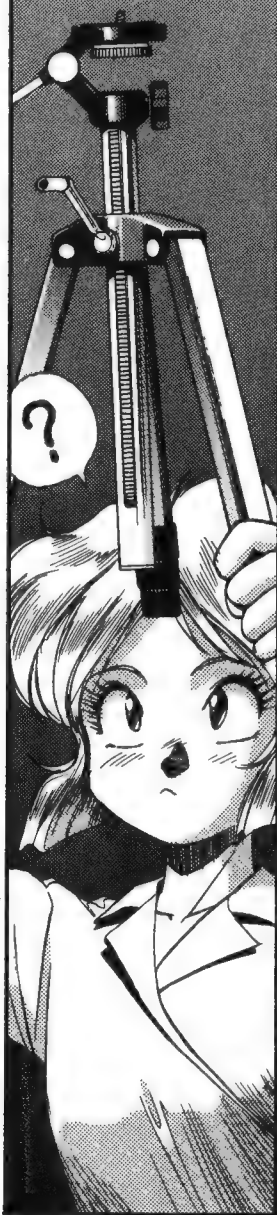
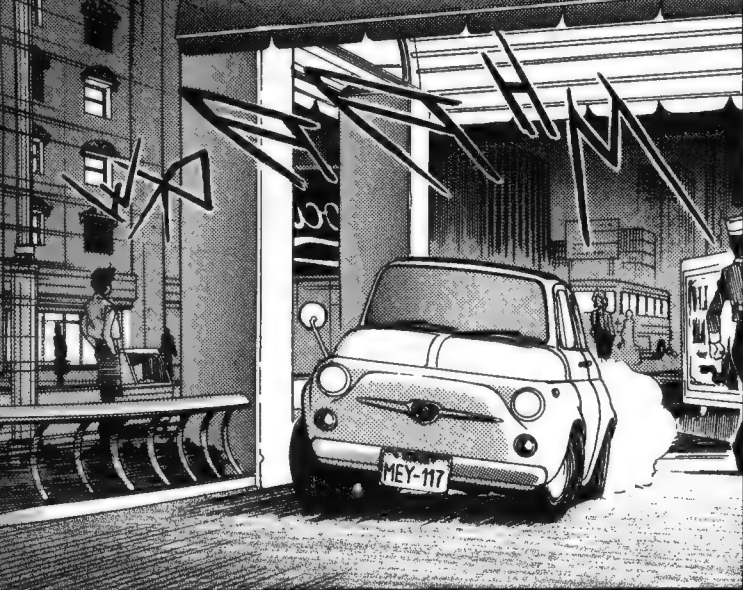
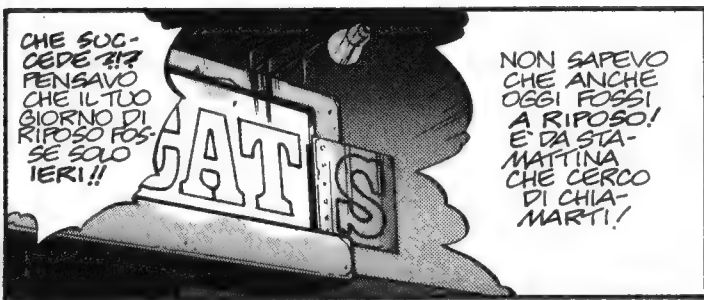
Kappa boys

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni manga, basta scrivere ad **Alessandro Distribuzioni, via del Borgo 140 abc, 40126 Bologna** o direttamente alla **Star Comics, Strada Selvette, 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.

- **Kappa Magazine** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 e 16 e 1/2 (lire 4.500 cad.)
- **Starlight - Orange Road** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 e 13 (lire 3.000 cad.)
- **Neverland - Video Girl Ai** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7 (lire 4.500 cad.)
- **Storie di Kappa - Gon** nr. 1 (lire 5.000)

Per qualsiasi problema derivato dalla distribuzione di **Kappa Magazine** nelle edicole, vi invitiamo a rivolgervi direttamente al distributore: **C.D.M. Srl, viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419**

CHAPTER 8
MISSFIRE

?

ORMAI QUELLI DELL'ORGANIZZAZIONE LA CONOSCONO TROPPO BENE!
LA LASCI COSÌ, LA TUA MINI?
OH, RALLY!! CHE SUCCEDE?
PRONTO, SONO HOPKINS!
NON SAPEVO CHE ANCHE OGGI FOSSI A RIPOSO! È DA STAMATTINA CHE CERCO DI CHIAMARTI!
CHE SUCCEDE?!? PENSAVO CHE IL TUO GIORNO DI RIPOSO FOSSE SOLO IERI!!
CATS
...VA BENE, PAZIENZA! L'IMPORTANTE È CHE TU SIA SANA E SALVA! E POI OGGI NON CI SONO MOLTI CLIENTI...
OH! SCUSAMI! AVEVO LASCIATO IL TELEFONO DENTRO LA CASSETTA DI SICUREZZA!
SANA E SALVA...? COME SAREBBE?
...?

* FERROVIA SOPRAELEVATA DI CHIGAGO

TURKEY È SCOMPARSO SENZA LASCIARE TRACCE !?
E TU COSA DIAVOLO STAVI FACENDO!?
CLACK
ORA BASTA! È STATO UN ERRORE AFFIDARTI DETROIT!
COS'È SUCCESSO?
HMMM...
ANZI... SI È CAPITO SUBITO CHE VOLEVA LASCIARE L'ORGANIZZAZIONE!
TURKEY NON AVEVA MOSTRATO UN GRAN INTERESSE VERSO QUESTO LAVORO...
OH...
MMH... TEMO PROPRIO...

Colony Inn
MOTEL
MMING
OL
D AIR
WRATE $25 SINGLE
ESPN SHOWTIME
AIR COND
DD PHONE POOL

FORD

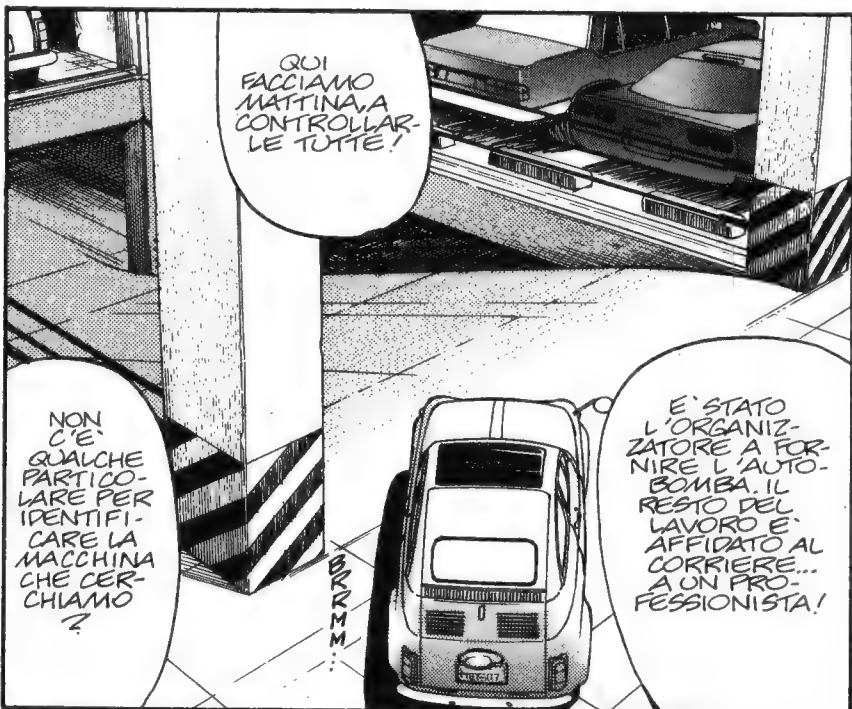
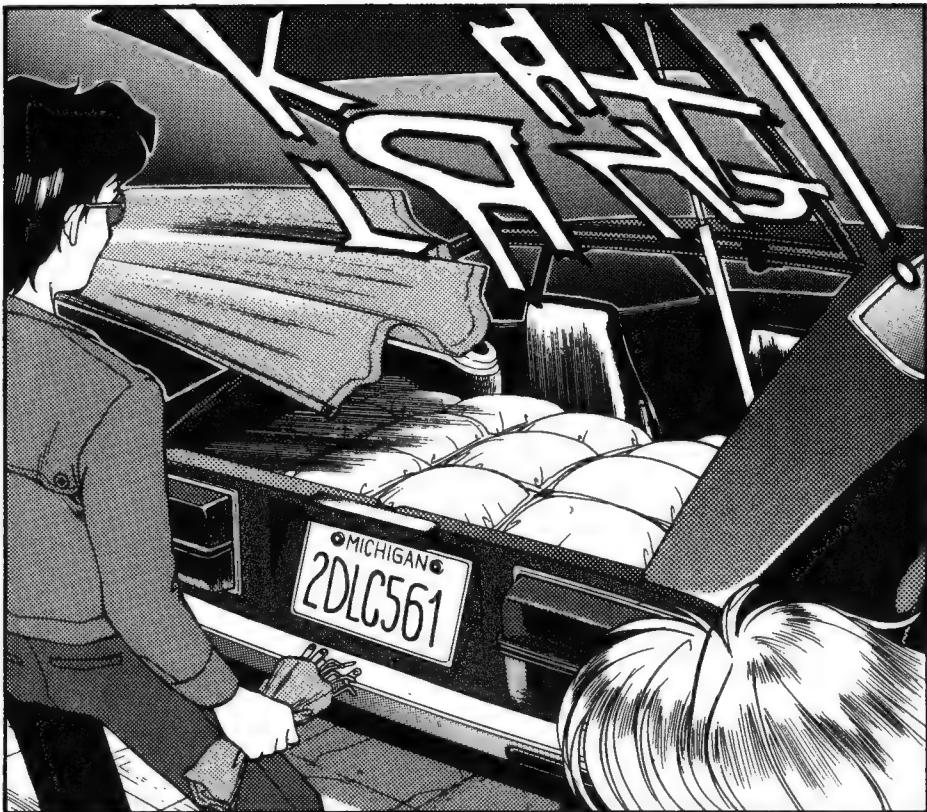
È LA TUA MACCHINA!
ECCOLA!

SAI CHE NESSUNO DI NOI RIFIUTERÀ MAI UNA TUA RICHIESTA!
GRAZIE MILLE!
CLAK

AH!
CI VEDIAMO!
STASERA CIRCOLANO MOLTI PIEDIPIATTI... TI CONSIGLIO DI STARE IN GUARDIA!

A CAUSA DELL'ATTENTATO DI IERI AL PARCHEGGIO DI MARINA CITY, SIA LA POLIZIA MUNICIPALE CHE QUELLA REGIONALE SONO IN STATO DI ALLERTA!
COSA?
MICHIGAN
2SRX 400

LE MACCHINE TARGATE MICHIGAN SARANNO SICURAMENTE CONTROLLATE, QUINDI FÀ MOLTA ATTENZIONE!
SARÀ STATA UNA DIMOSTRAZIONE PER ESTORCERE QUALCHE SPICCIOLO A QUALCUNO...
SEMBRA CHE LA PENSI COSÌ ANCHE LA POLIZIA... PERCIÒ CE LA STANNO METTENDO TUTTA PER CERCARE IL SECONDO ORDIGNO!
UN ATTENTATO IN QUEL POSTO MENO CHE INSIGNIFICANTE? E PERCHÈ DIAVOLO... ?
Colony Inn
MOTEL
ED AIR
SLAM
NON SARAI CERTO **TU** A DIRMI QUEL CHE DEVO FARE!
SKRRRREEEEK
MICHIGAN
2SRX400
...

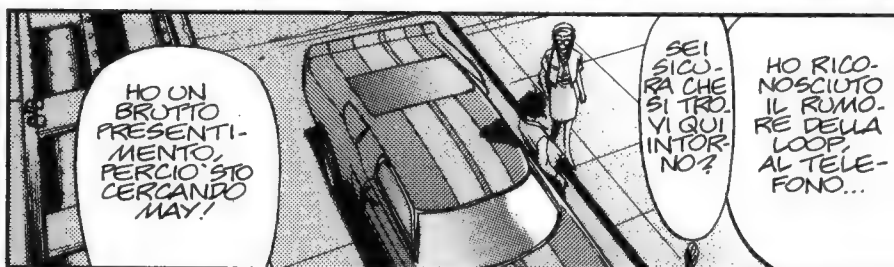
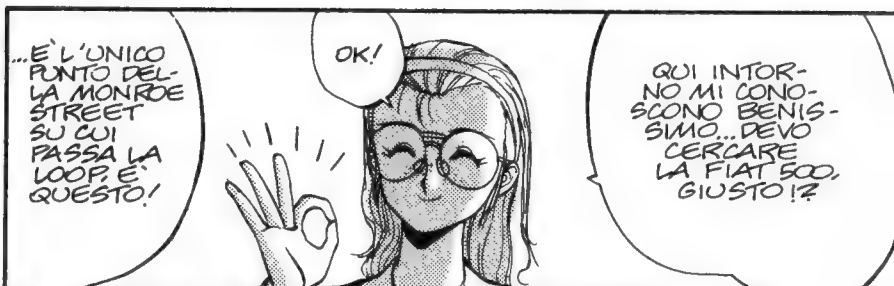
ACC...!NON IMMAGINAVO CHE FOSSE COSÌ GRANDE... E CI SONO ANCHE DUE PIANI SOTTERRANEI!
EHI! UNA MACCHINA SU SETTE È TARGATA MICHIGAN!
QUI FACCIAMO MATTINA, A CONTROLLARLE TUTTE!
NON C'È QUALCHE PARTICOLARE PER IDENTIFICARE LA MACCHINA CHE CERCHIAMO?
BRRMM...
È STATO L'ORGANIZZATORE A FORNIRE L'AUTOBOMBA. IL RESTO DEL LAVORO È AFFIDATO AL CORRIERE... A UN PROFESSIONISTA!
UN CORRIERE...
...PROFESSIONISTA?
U...UN MOMENTO...! PER CASO SI TRATTA DI UN TIZIO GRANDE E GROSSO CON IL MENTO ALL'INFUORI?
CO...?!?
LO CONOSCI!?
È QUELLA CHE HA VISTO RALLY!
È UNA DATSUN SCURA VECCHIO TIPO BLU SCURA TARGATA 2DLC561!

CHAK
MICHIGAN

KLACK!
MICHIGAN
2DLC561

NESSUN CORRIERE ACCETTEREBBE DI VIAGGIARE CON UN ORDIGNO COSÌ PERICOLOSO!
NO, È FARINA... SERVE PER CAMUFFARE...
È... È COCAINA...

COME IMMAGINAVO! LA SICURA È STACCATA...

MAY, RACCOGLI QUATTRO CRIK DALLE AUTO QUI INTORNO!
BENE!
KLING

IO VADO A CANTARE LA NINNA NANNA A TUTTO IL SISTEMA DI SORVEGLIANZA, GUARDIE COMPRESE!
INSERISCILI NELLE SOSPENSIONI!

* MOTORE MIGLIORATO DEL MODELLO '70 DELLA CHEVROLET CORVETTE "STINGRAY"

MA...

CHAK

CLICK
CLI-
CLI-
CLICK
CLICK

EHI! SEI RIUSCITA A TOGLIERE LA PROTEZIONE!?
AH... SÌ!
AIUTAMI A COPRIRLA CON IL TELONE!

A TE COM'È ANDATA?
VLAP
NON TI PREOCCUPARE! LE GUARDIE DORMONO TUTTE COME ANGIOLETTI...

...E POI HO MESSO IL CARTELLO "COMPLETO" ALL'INGRESSO DI QUESTO PIANO!
OTTIMO LAVORO!
IL SENSORE DELLA LUMINOSITÀ... LO DEVO TOGLIERE CON IL CODICE 2-3 SOPRA A DESTRA E 1-7 A SINISTRA, GIUSTO?

ESATTO! FINCHÉ NON SARÀ SCOLLEGATO, POTREBBE ESPLODERE REAGENDO ALLA LUCE!

È UN TRUCCO COMUNISSIMO INSTALLATO DI SOLITO SUL COPERCHIO! SE PROVI A DISCONNETTERLO CON I RAGGI INFRAROSSI REAGISCE UGUALMENTE!
È DAVVERO FASTIDIOSO!
CLIK

CI SONO SOLTANTO DUE MODI... O SI USA UNO STARLIGHT-SCOPE, OPPURE CON LE MANI NUDE!
ECCO PERCHÉ È GIUDICATA IMPOSSIBILE DA DISINNESCARE!
SNIP SNIP

DLING!

L'ASCEN-SORE... !
NON TI PRE-OCCU-PARE!

PLIN

HO MANOMES-SO IL PAN-NELLO DI CONTROL-LO DELL'INTERA RE-TE ELETTRONICA, CO-SÌ L'ASCENSORE NON SI FERMERÀ **MAI** A QUESTO PIANO!
HO CHIUSO ANCHE TUT-TE LE SERRA-TURE DEGLI ACCESSI ALLE SCALE!

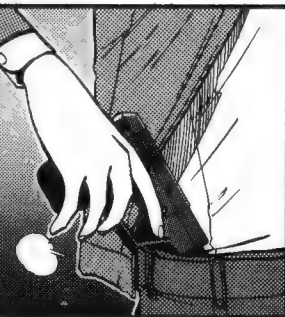
IN QUE-STO MODO POTREMO OPERARE CON CO-MODO...
BANG
ZWIIIING

IL GIOCO E' FINITO, TURKEY..
RIMETTI TUTTO A POSTO!
GRAY! BRUTTO BASTARD...
SO BENISSIMO CHE NON E' UN GIOCATTOLO A CUI BASTA TOGLIERE UNA PROTEZIONE!
SEI LIBERO DI NON UBBIDIRMI, MA IN QUEL CASO SAPPI CHE CREPERETE TUTTI E DUE SUBITO!
DUNQUE... VEDIAMO SE HO CAPITO BENE...

SI TRATTAVA DI UNA BOMBA... PROPRIO COME IMMAGINAVO...
CREDO CHE DOVRAI DARMI 100.000 DOLLARI COME INDENNIZZO PER IL RISCHIO CHE HO CORSO!
BEAN ...SEI TU!?
SE NON SBAGLIO IL TUO LAVORO È TERMINATO!
GRAY! ANCHE NEL MONDO DELLA MALA CI SONO DELLE REGOLE...
DEVI PAGARE UNA PENALE, PER AVERMI FATTO TRASPORTARE MATERIALE PERICOLOSO SENZA DIRMELO!
NON SEI NIENT'ALTRO CHE UN FOTTUTO CORRIERE! NON FARE LO SPACCONE CON ME SOLTANTO PER GUADAGNARE UN PO' DI PIU'! NON TI CONVIENE!
CLICK

* PALLOTTOLE CALIBRO 9mm PARABELLUM. SONO CHIAMATE ANCHE 9x19 O 9mm LUGER. SI TRATTA DELLE PALLOTTOLE "PIU'" COMUNI AL MONDO

ORA BASTA!!
GRAY, VUOI PAGARE CON I 100.000 DOLLARI O CON LA VITA!?
CONTRO QUESTO GIUBBOTTO CORAZZATO SONO COME ZANZARE CONTRO UN CARRO ARMATO!

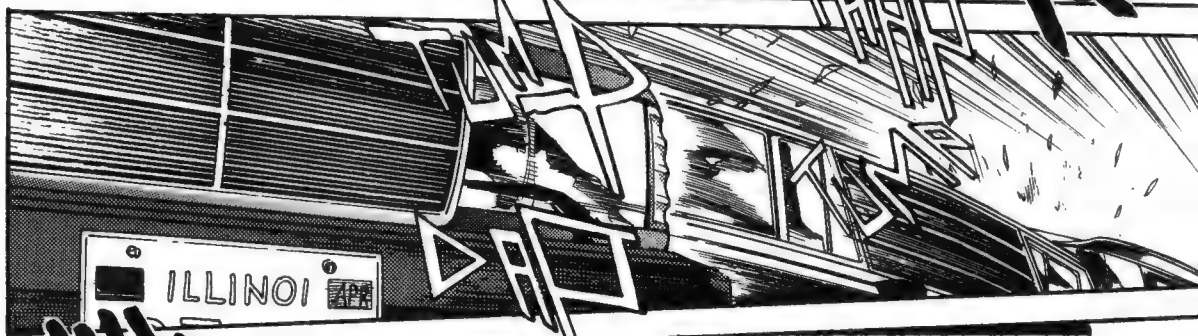
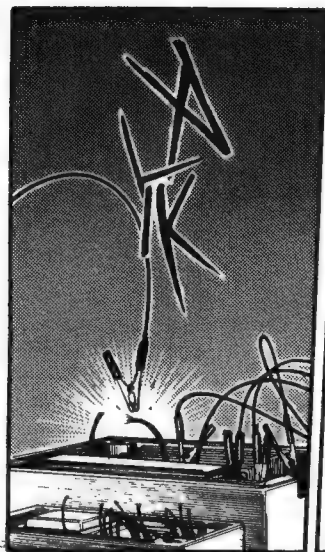
HAI UNA CALIBRO 10 PUNTATA ALLA TESTA...
...CARO SIGNOR MENTO SPORGENTE!

U...UN MOMENTO, KEN!
ORMAI, VISTO CHE GRAY MI HA SCOPERTO...

...SE NON LO AMMAZZO, L'ORGANIZZAZIONE MI...

BANG BANG

WOSH

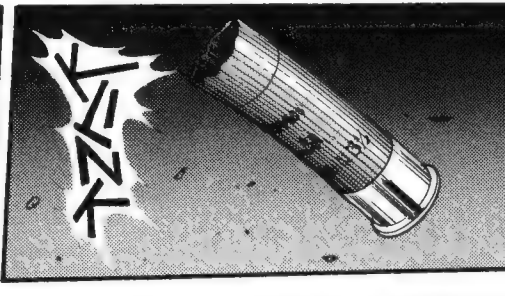
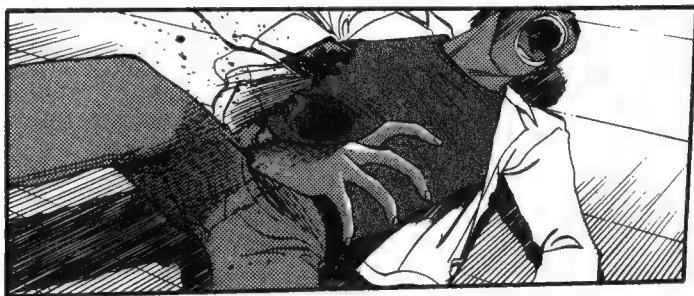
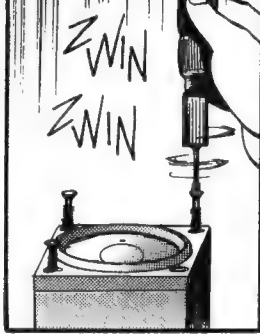
YAAAH!
ILLINOI APR
!!
ILLINOI APR
2HHT 771
THUNK

ZAK

AAAAAAH!!

E' ENTRATO IN FUNZIONE IL TIMER CHE PREVIENE LA ROTTURA DEI FILI! FRA CINQUE MINUTI SALTA TUTTO!

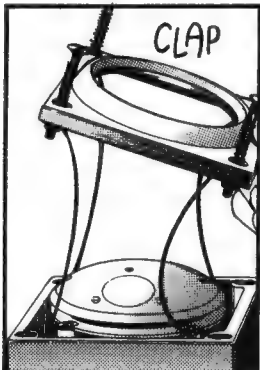
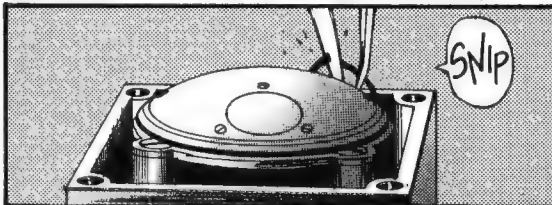
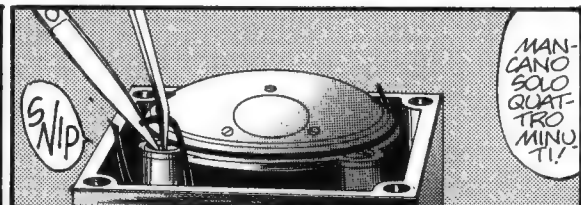
EH !?

DANN...

BEAN BAN-DIT!!

KLINK

AVEVI INTENZIONE DI AIUTARMI?
NON SCHERZARE! E NON MUOVERTI!

SBRIGATI, FORZA!!
FLAP

SCAPPATE SUBITO!! QUESTA BOMBA CONTIENE PIÙ ESPLOSIVO DI QUANTO PREVISTO!!
RESTERETE COINVOLTI DAL CROLLO DI TUTTO L'EDIFICIO!!

TOGLIENDO LE VITI, ESPLODEREBBE SUBITO!

MANCANO TRE MINUTI!!
TUMP
GLUB
TOK☆
GLUB
PERCHE' SOLO IN CASO DI ROTTURA DEI FILI SI ATTACCA IL TIMER ?
PER RENDERE PIU' DIFFICILE L'IDENTIFICAZIONE DEL FILO, ANCHE DISPONENDO DEL COMPUTER!
SKREEK
SKREEK
UH...
DUE MINUTI E MEZZO!
IL SENSORE GIROSCOPICO E' OK!
OH, NO!
TRA QUEI FILI, OTTO SONO GLI INTERRUTTORI IMMEDIATI! STA' ATTENTA!

...OGH...
TAGLIA TUTTI I FILI NERI... SONO FALSI!!

SNIP
SOPRA, A DESTRA ...I DUE FILI AZZURRI...

ASCOLTA, KEN...
SOTTO, A SINISTRA, SOLO QUELLO ROSSO...
DIMMI...

QUANDO TUTTO SI SARÀ SISTEMATO...
...VERRAI AD ABITARE CON ME?

MA CHE CAVOLO VAI A PENSARE IN QUESTI MOMENTI?
RISPONDIMI!

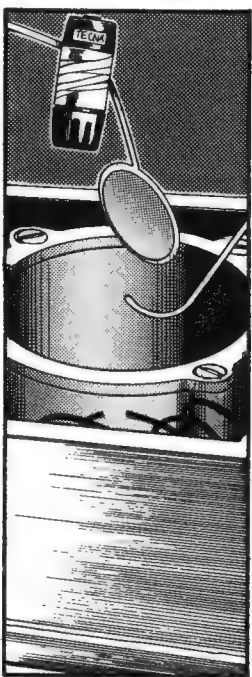
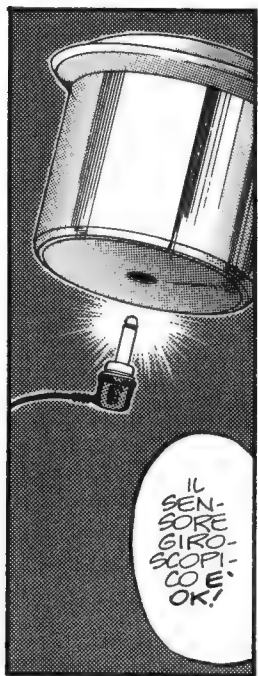
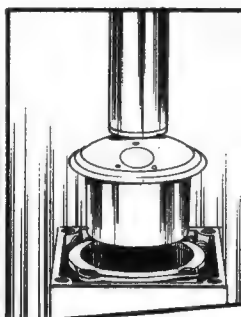
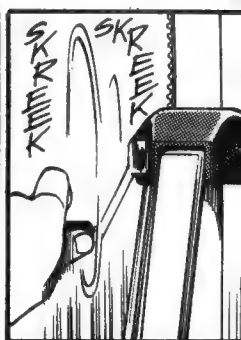
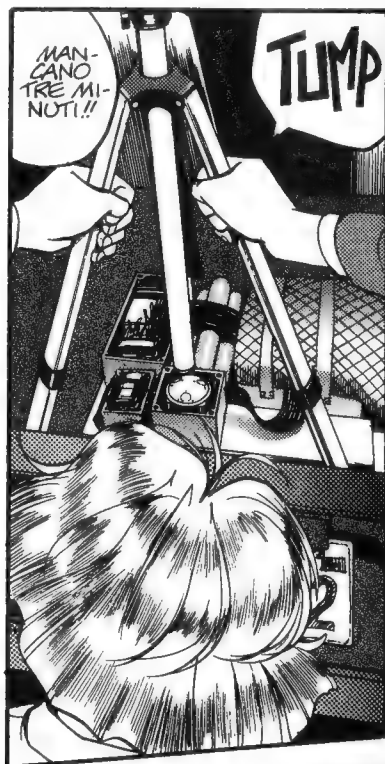
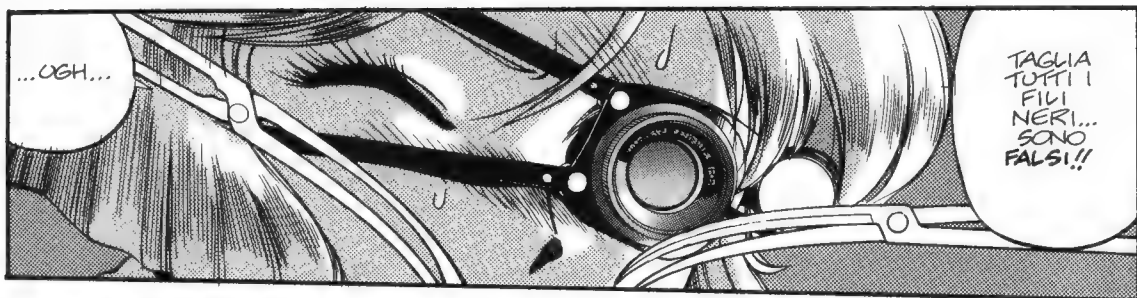
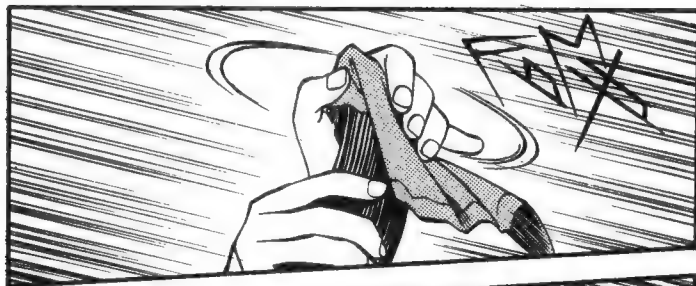
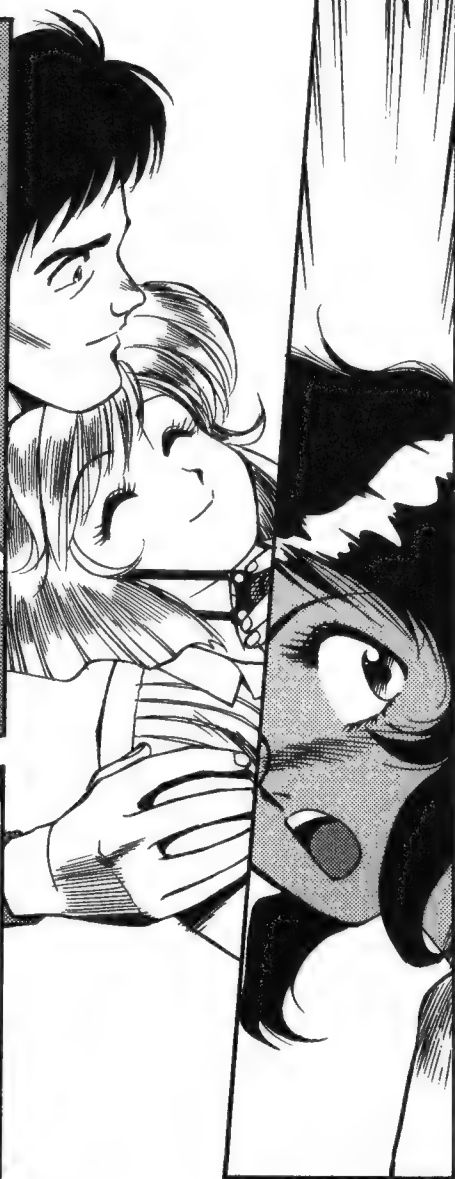
SÌ... CERTAMENTE! ANDREMO A VIVERE INSIEME!

MANCANO TRENTA SECONDI!
AH!

SNIP
FINITO!!

ZAP
ESTRAI I FILI DELL'INNESCO!!
QUATTRO SECONDI!!

OH, MIO DIO!!
SÌ!
CE L'HAI FATTA!

!?

SEMBRA CHE GRAY SIA ANCORA VIVO...

ANCHE L'ORGANIZZAZIONE AVRÀ SAPUTO DEL MIO TRADIMENTO...
D'ORA IN POI SARÒ UN FUGGIASCO...
...E TEMO CHE NON CI RIVEDREMO MAI PIÙ...
NON SOPPORTEREI MAI DI SAPERE CHE TU E LA TUA AMICA STATE CORRENDO DEI RISCHI PER COLPA MIA...
VOGLIO CHE TU TROVI UN RAGAZZO PER BENE E SIATE FELICI... PER TUTTA LA VITA...
IN QUEI DUE GIORNI SONO STATO FELICE... GRAZIE!
CHAPTER 8/FINE

SEGNI MONITORI DAL DIO ZILLA

di Michele Romagnoli

VITA, MORTE E MIRACOLI DEL NIPPO-MONSTER-MOVIE

Immagini © Toho

"Quello che è accaduto qui è stato causato da una forza completamente superiore alle possibilità immaginative dell'uomo. Queste rovine costituiscono un tremendo ammonimento dell'ignoto... Di quell'ignoto che, in questo momento, continua a sovrastarci e che in qualsiasi momento potrebbe spazzare via qualunque altra città del mondo." La versione americana inizia con questo commento, accompagnato da immagini di macerie fumanti della città di Tokyo. L'edizione che ho visto inizialmente, invece, è preceduta da sequenze dell'esplosione atomica a Hiroshima, quel triste giorno del 1945. E' una riedizione curata da Luigi Cozzi (regista di *Scontri stellari*, *Contamination*, *Paganini Horror*...), colorata da Armando Valcauda, maestro italiano degli effetti speciali ottici (*Scontri stellari, Hercules*) e con un nuovo montaggio, uscita durante gli anni '70. Che l'operazione sia giusta o no, è un altro discorso (nel film vengono inseriti spezzoni di altre pellicole, come *Il risveglio del dinosauro*, *Kronos* e *Il re dei mostri*, nonché le già citate immagini tratte da un documentario sulla bomba di Hiroshima), anche se il film perde il ritmo narrativo e la presunzione di Cozzi nell'inserirsi nei titoli di testa come 'nuovo regista' è a dir poco irritante. Nel 1954 la Toho International Co. si accordò con l'Indonesia per la realizzazione di un film bellico dal titolo provvisorio *Behind the glory*. La produzione esecutiva fu affidata a Tomoyuki Tanaka, che pensava però che il budget a disposizione poteva essere usato per un suo vecchio progetto. Rimasto favorevolmente impressionato dal successo americano de *Il risveglio del dinosauro* di Lourie, con effetti speciali di stop-motion di Harryhausen, Tanaka scrisse un soggetto dal titolo *Dai Kaiju no Kaitei Niman Mile* (Il grande mostro venuto da 20.000 miglia sotto il mare). Nello stesso periodo Eiji Tsuburaja, creatore degli effetti speciali della Toho, visto il successo giapponese di *King Kong* di Cooper e Schoedsack, aveva gettato le basi di un soggetto intitolato *G* (cioé "Giant"). Tanaka tenne in considerazione anche la sceneggiatura di Tsuburaya incaricando però lo scrittore di fantascienza Shigeru Kayama di redigere lo script definitivo. Il primo progetto prevedeva che a distruggere l'arcipelago giapponese fosse stato un polipone, ma in seguito si ideò il mostro definitivo incrociando il tyrannosaurus-rex e l'allosaurus, e dotandolo di una lunga cresta ossea dorsale simile a quella dello stegosaurus. Il progetto era in via di definizione, ma mancava ancora un titolo convincente. Un giorno, mentre Tanaka era in giro per gli studi della Toho, vide dei vecchi amici e si fermò a fare quattro chiacchiere. Questi prendevano scherzosamente in giro un tecnico grosso e tozzo chiamandolo 'Gojira', incrocio delle due parole *kuijira* (balena) e *gorilla*, per identificare le caratteristiche di quel poveretto. Da quel momento in poi, il progetto si chiamò **Gojira**. Definito ormai tutto, prese il via la preproduzione, e fu chiamato colui che avrebbe fatto di **Gojira** un mito: Inoshiro Honda, il regista. Intanto, lo scultore Sadami Toshimitsu plasmò tre prototipi del mostro in argilla, basandosi sulle illustrazioni di Tsuburaya. Il primo era un tirannosaurus-rex macrocefalo; il secondo aveva la pelle piena di protuberanze; il terzo aveva le protuberanze della pelle disposte in maniera lineare come zigrinature, e fu quest'ultimo il predestinato alla realizzazione. Dal prototipo, il designer Ryosaku Takasugi progettò il costume del mostro, che venne poi costruito da lui stesso, Kanzi Yagi e Toshimitsu, con la supervisione di Eiji Tsuburaja: fu realizzato un calco in gesso in cui venne colato lattice di gomma liquido che, una volta solidificato e rimosso dal calco, diventò la pelle squamosa. Per 'riempire' il corpo di Godzilla fu impiegata un'imbottitura di bambù e gommapiuma, mentre testa e coda furono realizzate separatamente. L'attore che vestiva i 'panni' di Godzilla poteva entrare nel rettile attraverso una cerniera lampo situata lungo la cresta dorsale. La testa dell'attore raggiungeva circa la base del collo del costume, dove piccoli fori permettevano la visione all'esterno. La testa di Godzilla era animata con un radiocomando, collegato alle fauci e agli occhi. Alla fine del lavoro, l'intero costume fu dipinto di un grigio scuro. A 'interpretare' Godzilla fu chiamato Haruo Nakajima, un ventenne dal fisico robusto, già attore di alcuni film di samurai. Visto che il costume del mostro pesava quasi 50 chili, per Nakajima era una vera e propria tortura: all'interno non vi era alcun impianto di ventilazione, così il calore dei riflettori diveniva insopportabile. Si racconta che il povero Haruo era talmente esausto da non riuscire a uscire dal costume, e dalla gommapiuma si potevano estrarre intere tazze di sudore! Le riprese richiedevano molte pause e Haruo non riusciva sempre a reggere, così alcune volte fu sostituito da Katsumi Tezuka. Ma Haruo, nonostante il calo di peso (circa 18 kg!), le vesciche e i crampi muscolari, rimase l'interprete di Godzilla fino al 1972. Per i primi piani fu costruito un costume parziale del mostro, che lo rappresentava dalla vita in giù; questo costume ausiliario, sostenuto da una serie di funi, poteva essere indossato come un paio di pantaloni. Furono inoltre costruiti due modellini che Tsuburaya impiegò in alcune sequenze: il primo era un 'muppet' animato manualmente e dotato di un piccolo spray che simulava l'alito radioattivo, l'altro era un pupazzo meccanico telecomandato, con la possibilità di muo-

Da sinistra Tsuburaya e Honda con un burattino manuale di Godzilla.

vere occhi e mascelle. Il costume reale, comunque, era alto due metri. Il problema era che nel film Godzilla doveva risultare alto 50 metri! Per sopperire al problema, Tsuburaya fece costruire miniature di edifici a 1/25 delle dimensioni reali. In collaborazione con Masao Tamai, il direttore della fotografia, fece poi muovere il mostro filmandolo a velocità superiore al normale. Montando definitivamente le scene a velocità normale, i movimenti di Godzilla risultavano lenti e mastodontici, e gli edifici che crollavano sotto i suoi colpi sembravano reali. Le miniature erano comunque dettagliatissime, e se Tsuburaya non ne era soddisfatto, le faceva distruggere per farle poi ricostruire. L'alito del mostro era disegnato direttamente sul fotogramma; il rumore dei passi era realizzato da un semplice tamburo battuto e il suo terribile ruggito era ottenuto fondendo il suono prodotto da un guanto di cuoio strofinato, il riverbero del suono di un contrabbasso, e quello di una corda di pianoforte accordata qualche tono più basso del normale. Dopo due mesi di pre-produzione, 122 giorni di riprese ed il conseguente lavoro di post-produzione **Gojira** fu terminato, con il costo complessivo di 60 milioni di yen, che diventarono 100 con la promozione. Tra luglio e settembre la radio giapponese Japan Broadcasting trasmise una versione radiofonica del film, che accese un grande interesse per il 3 novembre 1954, data della prima mondiale della pellicola. Il film fu un grande successo, e fruttò a Tsuburaya il Japanese Film Technique Award per la realizzazione degli effetti speciali. In

L'antidiluviano fronteggia l'esercito nipponico

USA. **Gojira** divenne **Godzilla the king of the monsters** una versione del film abbondantemente cambiata. Il montatore/regista Terry Morse, girò alcune scene con l'attore Americano Raymond Burr, allora famosissimo per la serie *Perry Mason*, e le 'incastrò' all'interno della vicenda originale in modo che risultasse lui il protagonista. Uscito nel 1956, il film 'americano' ebbe un notevole successo e fu la versione che uscì nelle sale europee, appropriatamente doppiato. In Italia **Godzilla** arrivò nel 1957, grazie alla Documento Film, e fu un successo anche da noi. Ma al di là di tutto esiste un'altra faccia del film. Nonostante Tanaka avesse in mente il soggetto di **Gojira** in base ai successi americani de **Il risveglio del dinosauro**, quando il progetto passò a Inoshiro Honda, il film assunse un altro significato: il regista impostò il racconto in modo che il mostro risultasse in un qualche modo la reincarnazione metaforica della ditruzione atomica, ancora scottante nei ricordi (e nel fisico) degli abitanti giapponesi (erano passati, in fin dei conti, appena 10 anni). Questa rilettura è estremamente semplice, vista la chiarezza delle analogie: l'alito di Godzilla è un gas tossico, e chiunque ne venga colpito si disintegra o, se più distante, si copre di terribili piaghe morendo lentamente (capito?). La gente fugge senza meta, conscia che l'Antidiluviano prima o poi, lento e inesorabile, lo colpirà. Questa visione onirica esplode soprattutto nelle fasi della spietata distruzione di Tokyo, e fino alle ultime battute si ha l'angosciosa impressione che il film possa concludersi con la vittoria assoluta del mostro. Ma anche il finale è una metafora: Godzilla muore in mare. Non è difficile intuirne il perché: è infatti nell'acqua che le radiazioni atomiche vengono in parte assorbite. E' noto che chi si trovava in acqua (e a una certa distanza) durante l'esplosione della bomba non è stato colpito dalle radiazioni, o comunque l'effetto fu visibilmente rallentato. Ma la metafora sulla bomba atomica fu camuffata nella versione per l'America, segnata in quel periodo dalla guerra fredda e quindi troppo sensibile. E visto che il fulcro della cinematografia mondiale è il mercato americano - e che grazie a esso si può sfondare in Europa per una specie di riflesso condizionato - venne messo in cantiere **Gojira no Gyakushu**, un seguito diretto da Motoyoshi Oda e coprodotto con gli USA, (da noi *Il re dei mostri*) su una sceneggiatura di Jorgen Melchior e Forrest J. Ackerman, peraltro poco seguita. E poi? Le cose cambiano, sfuggono da ogni parte, insomma, impazziscono con un cinema fantastico veramente incredibile che ha lasciato un profondo segno, come i tronchetti di liquirizia che abbiamo mangiato in quei fracassosi cinema parocchiali di provincia, di cui il disaster-monster-movie giapponese (o più fedelmente *kaiju-eiga*) aveva fatto il suo regno.

Su **Kappa** nr. 9, parlando della leggenda di *Taro Urashima*, ho detto che molti racconti popolari si assomigliano anche se originari di paesi lontanissimi fra loro. Quella leggenda aveva un finale molto simile alla fiaba di *Rip Van Winkle*, e - come mi ha fatto notare un gentile lettore che ringrazio in questa sede - al mito celtico di Cu Chulain. Ma in quel caso eravamo di fronte a una semplice somiglianza, mentre invece esistono casi in cui il racconto è esattamente lo stesso, mentre sono solo i particolari che cambiano, come ne

IL PONFO DEL VECCHIO BOSCAIOLO

C'era una volta un vecchio boscaiolo che aveva sulla guancia destra un enorme ponfo; nonostante fosse estremamente fastidioso, grazie al proprio spirito e buon umore, la malformazione non infastidiva il vecchietto più di tanto. Nello stesso villaggio viveva un altro boscaiolo, che aveva un ponfo delle stesse dimensioni sulla guancia sinistra: costui era, al contrario del primo, estremamente brontolone e stizzoso.

Un giorno, sorpreso dalla pioggia mentre era intento a tagliare alberi, il buon vecchietto dovette ripararsi in un tronco cavo, e ci si addormentò dentro. Quando si risvegliò era notte, e la pioggia era cessata da un pezzo; tuttavia udì chiaramente una musica provenire dal profondo del bosco e, non potendo resistere alla curiosità, corse in quella direzione, dove incontrò un gruppo di *oni* (i classici demoni giapponesi) intenti a festeggiare fra canti, balli e fiumi di sake. Pur sapendo della pericolosità di queste creature, il vecchietto non riuscì a resistere al ritmo della musica, e ancor prima di rendersene conto era fra i demoni a ballare e a divertirsi; gli oni rimasero a bocca aperta nel seguire gli elaborati passi di danza del boscaiolo, e dopo un attimo di indecisione si unirono a lui nel tentativo di imparare la sua tecnica.

Quando il sole iniziò a sorgere, i demoni smisero di suonare e ballare per andarsene, e il loro capo pretese che il vecchietto si trovasse lì anche la notte seguente per cantare e ballare per loro diletto; il boscaiolo prese a tremare, rendendosi finalmente conto del pericolo che aveva corso fino a quel momento, e vedendolo timoroso il capo demone decise di prendere un pegno per costringerlo a tornare. Pensando che fosse chissà cosa, l'essere staccò dalla guancia del vecchietto l'enorme ponfo senza lasciargli nessuna cicatrice, bensì una normale guancia rosea e paffutella. Stupito e felice, il vecchio corse al villaggio in tutta fretta.

Venuto a conoscenza dell'accaduto, l'altro boscaiolo si rose il fegato dall'invidia, e progettò di farsi strappare anche lui il ponfo dai demoni, quella notte stessa.

Raggiunse così la piccola radura dove gli *oni* facevano festa ogni sera, e con le ginocchia tremanti avanzò fra di loro. Siccome i demoni non distinguono un essere umano da un altro, credettero che si trattasse dello stesso vecchietto della sera precedente, così lo incitarono a ballare e cantare. Purtroppo il boscaiolo brontolone non conosceva il benché minimo passo di danza ed era stonato come una campana; nonostante ciò, timoroso di quel che sarebbe potuto accadere se non avesse ubbidito, ballò e cantò. Disgustati, i demoni gli gridarono di andarsene, ma il vecchio brontolone avanzò la richiesta: «Vi prego, signori demoni... il mio ponfo!» disse. Credendolo il vecchietto della sera prima, i demoni lo interpretarono male, e per toglierselo dai piedi gli 'restituirono' il pegno intimandogli di andarsene immediatamente. Il vecchio brontolone se ne tornò triste a casa con due ponfi: il suo sulla guancia sinistra e quello del buon boscaiolo sulla destra. E per quanto si sforzasse a tirare, nessuno dei due gli si staccò mai dalla faccia.

Una fiaba con morale finale che ha fatto il giro del mondo; e come accade spesso in queste situazioni, è difficile dire come questo sia avvenuto. Tant'è che, con le opportune modifiche, lo stesso identico racconto lo troviamo anche nell'Irlanda del sud, intitolato *La leggenda dei due gobbi*. I due protagonisti, invece di essere afflitti da ponfi sulle guance, sfoggiano ognuno una monumentale gobba. Lusmore è il nome del personaggio *buono*, a cui le fate e gli elfi del fossato di Knockgrafton tolgono l'handicap: « *Lusmore! Lusmore!/ Non affliggerti più,/ la gobba che reggevi/ Sul dorso non c'è più:/ Abbassa gli occhi, Lusmore,/ E guardala laggiù!* » come ringraziamento per averli allietati col suo canto; la stessa gobba viene poi aggiunta sopra quella di Jack Madden, il cattivo della situazione: «*Jack Madden! Jack Madden!/ Nella felice canzone/ Che allieta il fossato/ Crocida il tuo vocione,/ Jack, sei bell'e rovinato; / Ecco due gobbe, ché sei stonato!* » che a causa del peso schiatta subito dopo essere tornato a casa. (Brian Froud, Alan Lee & David Larkin, *Fate*, Rizzoli)

Ma anche noi abbiamo la nostra favola de *I due gobbi*, che è narrata dalle parti di Firenze. I protagonisti sono in questo caso due fratelli: il più giovane decide di andare in giro per il mondo in cerca di fortuna, ma si imbatte in un paio di strane vecchiette che ballano cantando ripetutamente «*Sabato e domenica! Sabato e domenica!*» a cui lui aggiunge «*E lunedì!*». Le vecchiette, riconoscenti per aver suggerito loro un finale alla strofa, gli asportano la gobba con una *sega di burro* (?!?) e la appendono a un albero. Come accade in tutte le buone famiglie, il fratello è geloso e cerca di ottenere lo stesso trattamento, suggerendo alle due una nuova strofa «E martedì!» che però non viene apprezzate perché rovina la metrica del 'disco caldo della settimana', *Sabato, domenica e lunedì*. Per tutto ringraziamento, le adorabili nonnine schiaffano la gobba appesa all'albero... sul petto del ragazzo! (Italo Calvino, *Fiabe italiane*, Einaudi)

Insomma, demoni, fate, elfi o strane vecchiette che siano, le tradizioni popolari di ogni paese ci insegnano che "con la dolcezza si ottiene tutto", e forse anche che... se siete stonati è meglio che evitiate di cantare!

Andrea Baricordi

HO LINEAMENTI PERFETTI E UNO SGUARDO DOLCE!
HO UN FISICO ATLETICO E SCATTANTE!
SKREK
SKREK
IL MIO NOME È NACHI IGARASHI, E SONO IL PERSONAGGIO PIÙ BELLO MAI APPARSO SU KAPPA MAGAZINE! QUESTA MACCHINA È PROPRIO ADATTA A ME!!
CHE LINEA! CHE ELEGANZA! È SUPERBA! PER NON PARLARE POI DELLA POTENZA DEI SUOI DODICI CILINDRI!
È LA MIA JAGUAR XJR-15!
EHI! MA CHE DIAV...

MENU.10

MOTOR DRIVE

ARRGH!

SKREK

SKREK

MENU.10
モーター トライブ
MOTOR DRIVE
ARRGH!

MA PERCHE`? NON E` POSSIBILE! E` SEMPRE LA STESSA STORIA!

PERCHE` LA MIA JAGUAR XJR-15 DEVE ESSERE CONTINUAMENTE PERGUITATA...

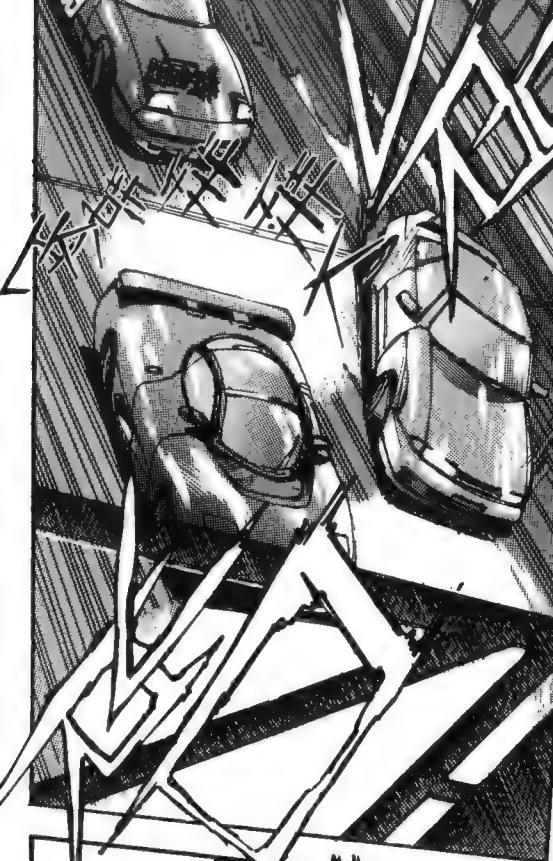
...LA SKYLINE GT-R...

...E LA FAIRLADY Z?

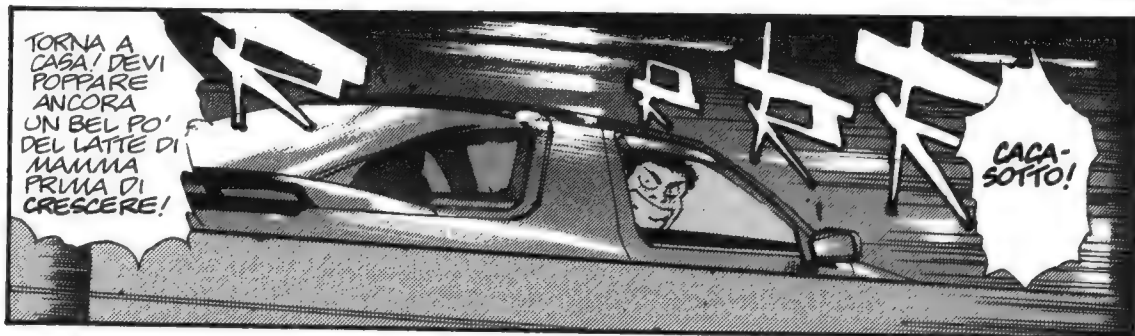
NON RIESCO PROPRIO A CAPIRLO, MALEDIZIONE!

EH EH EH! SE CREDI CHE QUESTA SIA UNA RX-7 QUALSIASI, TI SBAGLI DI GROSSO, FRINGUELLINO!
WRRROM
COSA!? N-NON RIESCO A CREDERCI!
ORA CHE LA VEDO MEGLIO NEI PARTICOLARI...
...QUELLO STRANO NUMERO...
69
...E IL MARCHIO SUL COFANO... INDICANO CHE QUELLA È... È...
...È LA "ROSSA LEGGENDARIA" FAMOSISSIMA IN TUTTA L'AUTOSTRADA!!
伝説
DICONO CHE IN UNA SOLA SETTIMANA SIA DIVENTATA LA REGINA DELL'AUTOSTRADA!! E NESSUNO HA ANCORA SCOPERTO PERCHÈ SIA CHIAMATA "ROSSA LEGGENDARIA" NONOSTANTE SIA TUTTA COLORATA DI BLU!?
AH AH AH! GRAZIE PER L'ESAURIENTE SPIEGAZIONE, FRINGUELLO!
NON TI SEMBRA DI GUIDARE UNA MACCHINA TROPPO LUSSUOSA PER UN POPPANTE COME TE?
!!

PROPRIO NON LI REGGO I FIGLI DI PAPÀ COME TE CHE PER PURO CAPRICCIO POSSONO AVERE GIOCATTOLI TANTO COSTOSI CONTANDO ESCLUSIVAMENTE SUI SOLDI DEI GENITORI!
COSA...!?
UMPF!
IO SONO SASAKI, MA TUTTI MI CHIAMANO IL RE DELL'AUTOSTRADA! TI COMUNICO CHE GRAZIE ALLA MIA "ROSSA LEGGENDARIA"...
...TI SBATTERÒ ALL'INFERNO, MALEDETTO MOCCIOSO PARACULATO!!
RAZZA DI... HAI FINITO DI DARE ARIA A QUEL FORNO?!? NON FARE TANTO IL GRADASSO SOLO PERCHÉ ME NE STO ZITTO! TE LO FACCIO VEDERE IO COME RIDUCO UN DEFICIENTE MOTORIZZATO DI QUARTA CATEGORIA COME TE!
MALEDETTO IDIOTA! KENKEN, LA DEA DELLA CORSA, È AL MIO FIANCO!
NON CREDERE DI CAVARTELA CON COSÌ POCO, RAGAZZINO!!
PAPÀ, NON CORRERE!
HEPPIRI! BIKKURI! ANDATE!
ECCOCI!
UN ALONE DI TETRO MISTERO AVVOLGE SASAKI ...UN LUGUBRE APPELLATIVO ORMAI LO SEGUE OVUNQUE LUI VADA... PER LA GENTE COMUNE EGLI È IL DEMONE NERO DELL'AUTOSTRADA!

MA CHE...?!?
WHOO!!
FOTTETEVI!!
SWISS

OH-OH-OHAAA!

TI E' PIACIUTO? VUOI RIPROVARE, MOCCIOSO?

ECCO, TI ABBIAMO ACCOMPAGNATO ALL'USCITA! SODDISFATTO?
AARGH!
SWIN
SWIN

TORNA A CASA! DEVI POPPARE ANCORA UN BEL PO' DEL LATTE DI MAMMA PRIMA DI CRESCERE!
CACASOTTO!

AHAHAHAHAHAH!

MALEDETTO...
SIGH!

MMH?

UEEE! MI HANNO DETTO DELLE COSE BRUTTE E MI HANNO FATTO LA BUA!

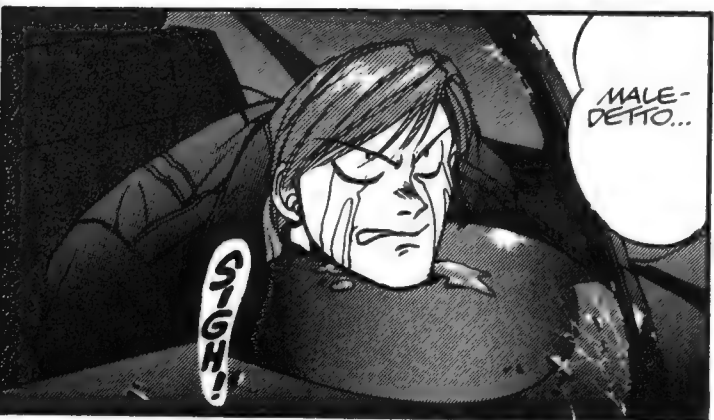
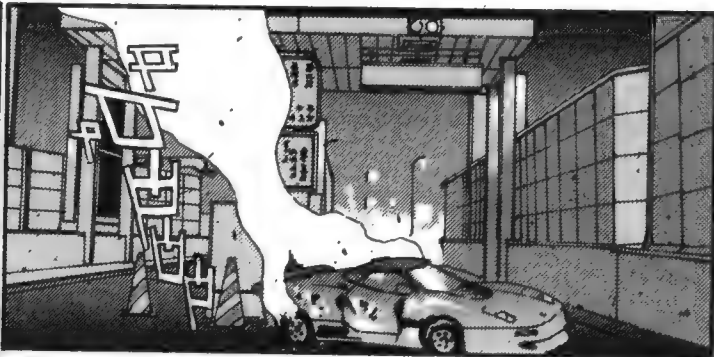
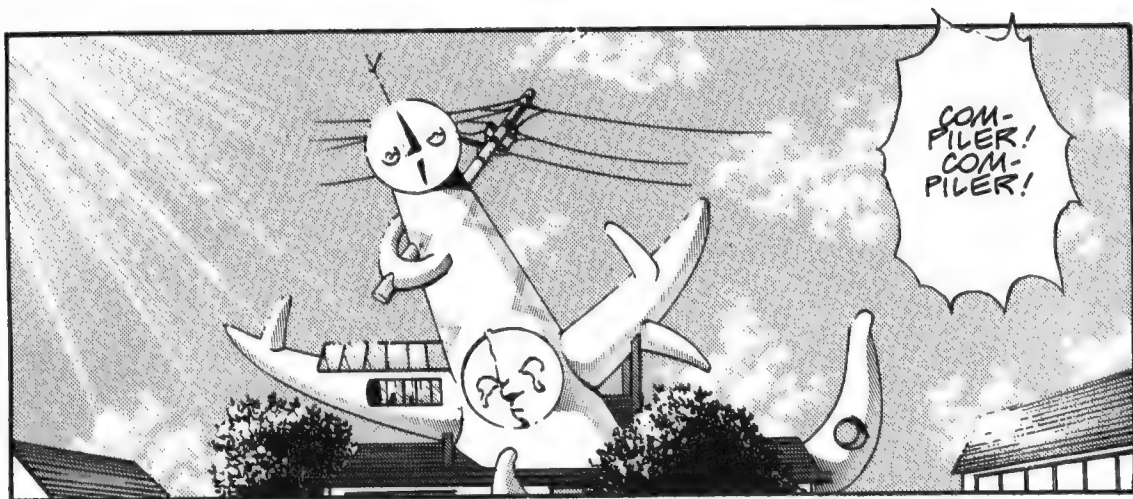
QUESTA MANGIA IN CONTINUAZIONE 3 - K.A.

MI SEMBRI IL MOCCIOSO FRIGNONE DI DORAEMON! *

E TU TI SEI VISTA? CON QUELLA FACCIA SEI IDENTICA A DORAEMON!

* IL NOTO PROTAGONISTA DELL'OMONI-

CRIBBIO, NACHI! QUESTA VOLTA HAI DAVVERO ESAGERATO!

TU DICI? TEMO ANCH'IO...

QUESTO TIPO DI RIPARAZIONI SONO LA SPECIALITÀ DI ASSEMBLER!
CO-COME DICI?!

VERAMENTE ...È CHE ASSEMBLER...
BE'?! CHE TI PRENDE, ORA?!
FLAP

EHI! SI PUÒ SAPERE COSA AVETE DA STARE LÌ A FISSARE LA GENTE?
...MI STA TENENDO IL BRONCIO DAL MESE SCORSO!
SSSHH

...COMPILER! TU...TU DEVI FARMI DIVENTARE UN PILOTA IMBATTIBILE!
TI PREGO! È IMPORTANTISSIMO!

PER QUANTO RIGUARDA LE RIPARAZIONI, VEDRÒ DI METTERE UNA PAROLA BUONA PER TE CON ASSEMBLER!

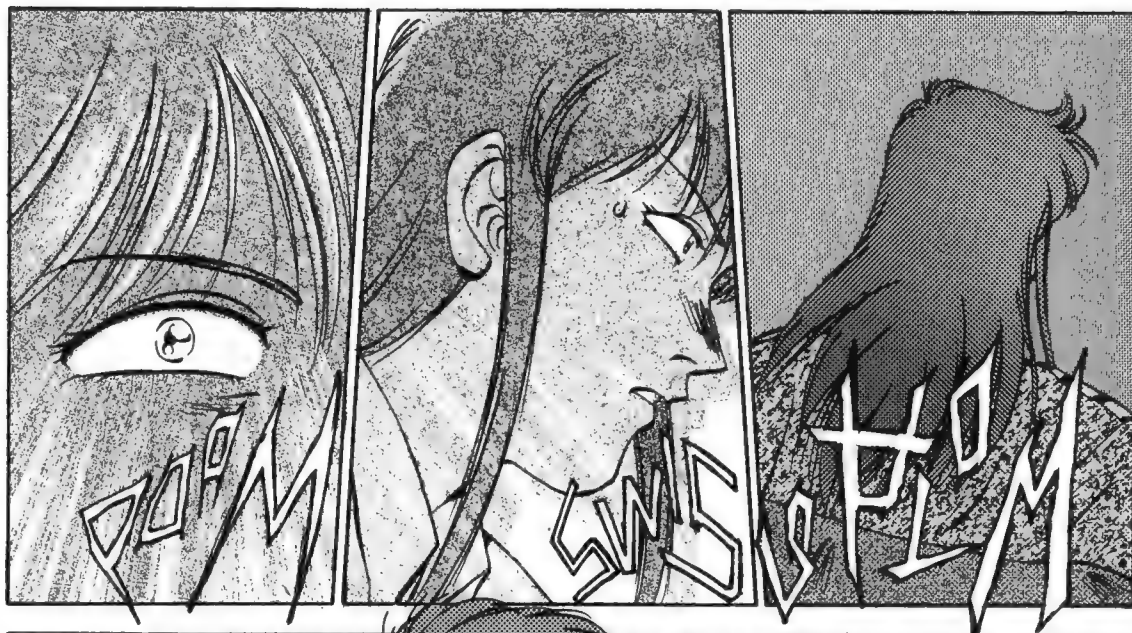
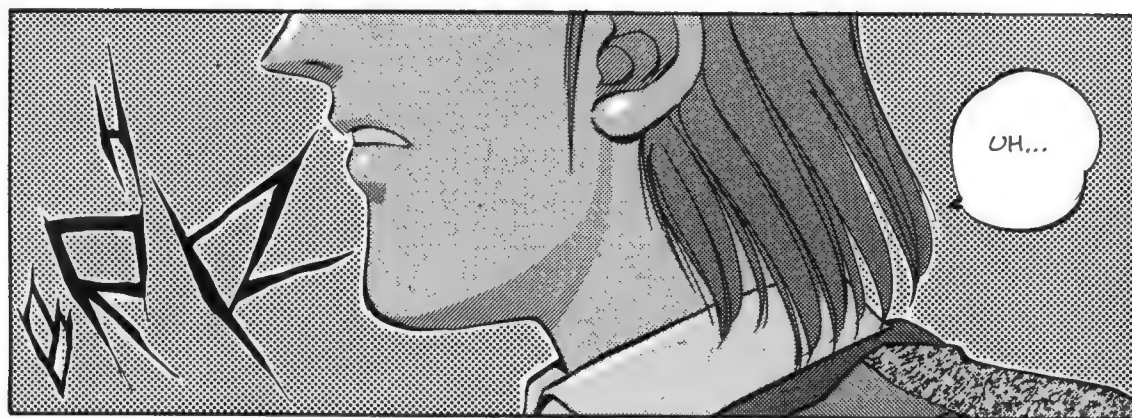
HO CAPITO! E VA BENE, CI PROVERÒ...
MMH...
WOW!! SEI GRANDE!

INSOMMA ...COSA VUOI DA ME?!
OH, COMPILER... GRAZIE... GRAZIE MILLE!

CONNESSIONE! CONVERT!
ZAAK
CONVERT: COMB UTILE A TRASFERIRE TUTTE LE INFORMAZIONI E LE CAPACITA' ACQUISITE ATTRAVERSO VISTA E UDITO IN UN ALTRO CORPO.
WHIRR
FLAP
FFFRRRULL
AHM
MOLTO BENE, NACHI...
MOLTO BENE? IN CHE SENSO?
VOLEVI DIVENTARE UN PILOTA IMBATTIBILE, NON E' COSI'?
E... ESATTO, MA...?

UHM...

OFF...
COME TI SENTI, ORA?
SEI ...SEI MERAVIGLIOSA... COMPILER!

PLOM

OSSI-
GNORE-
SANTO-
CIELO!

COSA
DIAVOLO
MI E' SUC-
CESSO!?
CHE COSA
MI HAI
FATTO!?

COMPILER, MA... SI PUÒ SAPERE CHE CAVOLO DI LIBRO HAI LETTO?

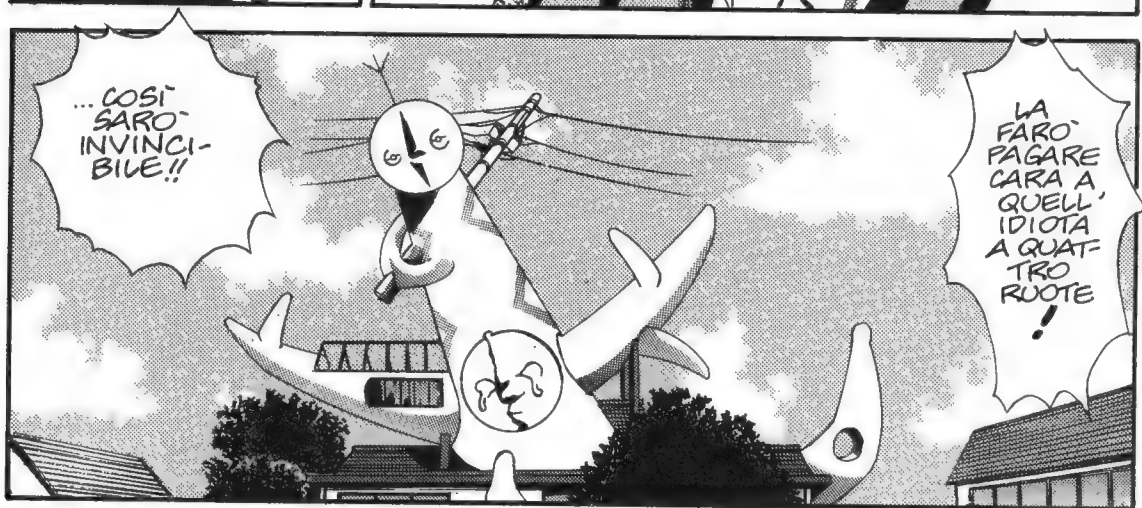
QUESTO!

LA BELLEZZA DEI GRAN PRIX

COSA?!

HAI... HAI PRESO TUTTO ALLA LETTERA?!

EHI, PERÒ... SE FUNZIONA VERAMENTE...

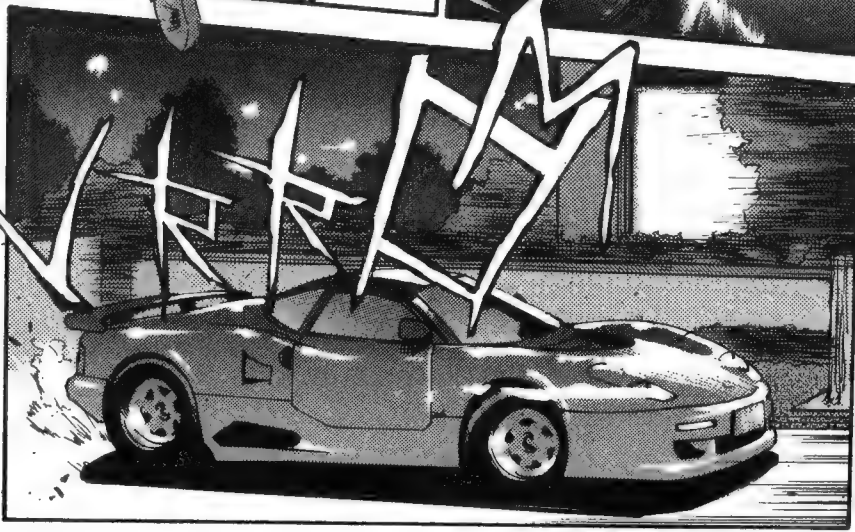
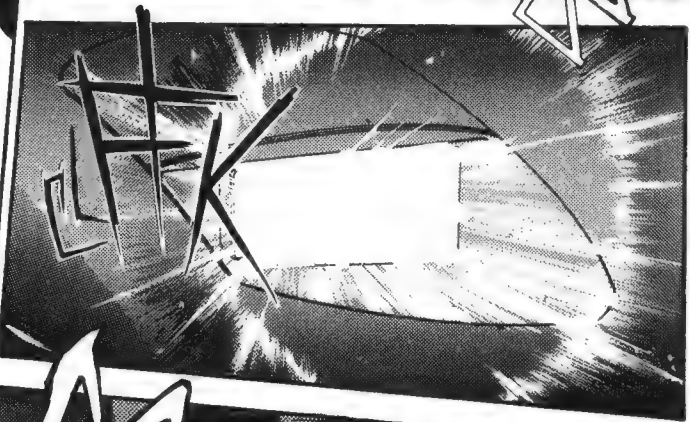
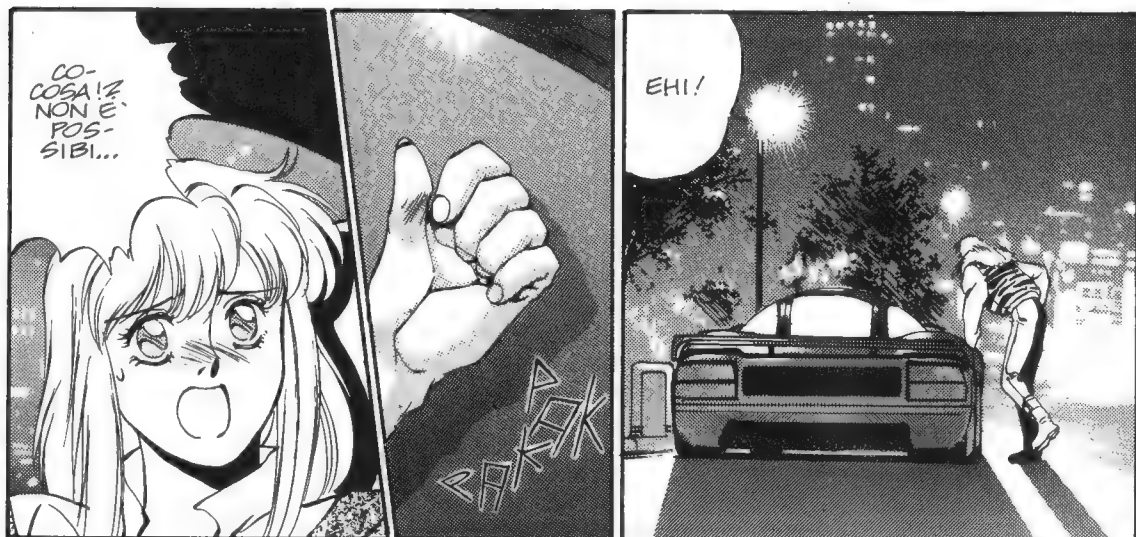
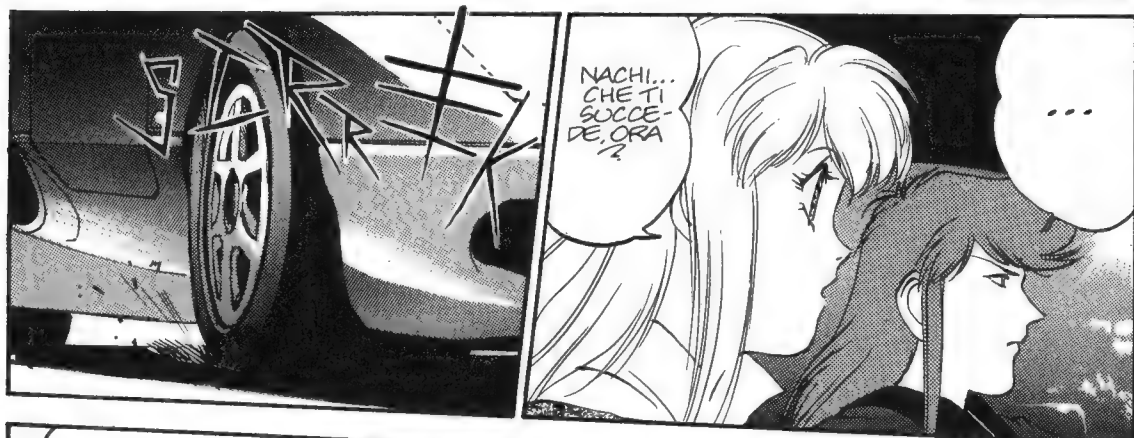
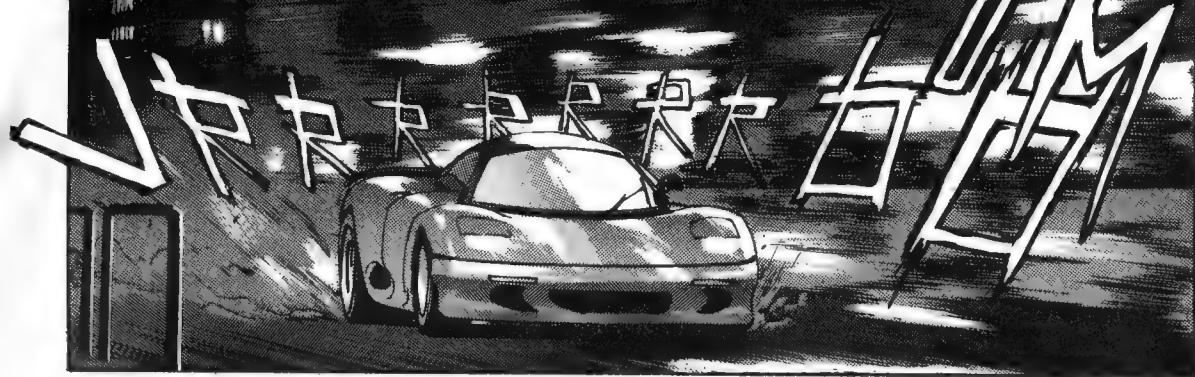
...RIUSCIRÒ A BATTERLO!!

BENE! E' GIUNTA L'ORA
SWIP
E RIECCO ANCHE LA MIA STUPENDA JAGUAR XJR-15 !!
NACHI!
TAK

È MEGLIO CHE VENGA ANCH'IO, CON TE...
BE'? CHE TI SUCCEDE?
SE AVRAI UN INCIDENTE COME È CAPITATO LA VOLTA SCORSA, TI SERVIRÀ IL MIO AIUTO, GIUSTO!?
SBAM
UFFA!
SBAM
CLICK
ASSEMBLER!?
VROOM
...

NACHI... CHE TI SUCCE-DE, ORA?
...

E' TROPPO PERICOLOSO ...SCENDI, ASSEMBLER!

CO-COSA!? NON E' POS-SIBI...
PAK PAK

EHI!

BEAUTIFUL GIRL... PERCHÈ NON VIENI SUL MIO BOLIDE, INVECE DI STARE CHIUSA IN UN CATORCIO DEL GENERE?
E QUESTO PSEUDO-AMERICANO CHI DOVREBBE ESSERE?
COSA... COSA DEVO FARE?
EHI!
DI' UN PO', BIONDO! COSA VUOI DA ME E DALLA MIA JAGUAR? STAI CERCANDO ROGNE?
TOK

UNA HONDA NSX!

CON QUESTA HO SCONFITTO I CAMPIONI DI QUASI TUTTE LE STRADE! STASERA SONO VENUTO QUI PER SCONFIGGERE UN MUSO GIALLO CHE GUIDA UN CATORCIO CHIAMATO LA ROSSA LEGGENDARIA DELL'AUTOSTRADA METROPOLITANA!
AH AH AH AH

CHE FA, QUESTO? SFOTTE? "MUSO GIALLO"?
MA COME SI PERMETTE, STO YANKEE BIASCICA-GOMME?

ASSEMBLER... NON C'È ALCUN BISOGNO DI SALIRE SULLA MACCHINA DI QUEL TIZIO! RESTA PURE SULLA MIA!
COME VUOI...

MA COME? VI SONO TANTO ANTIPATICO?
BE', COME VOLETE VOI! WHAT'S YOUR NAME?
OH NO

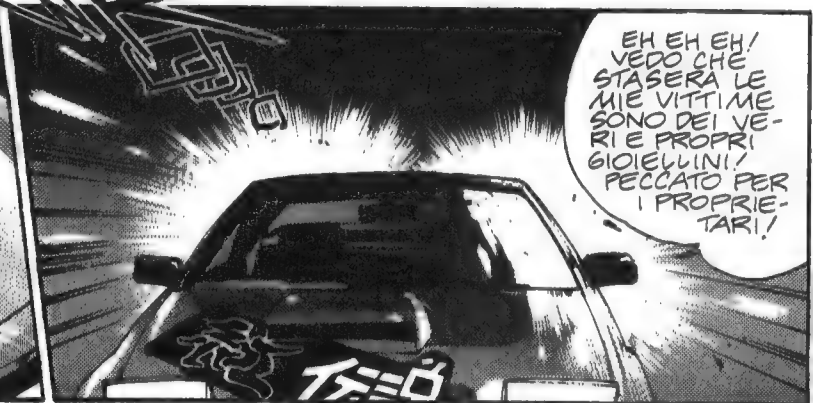
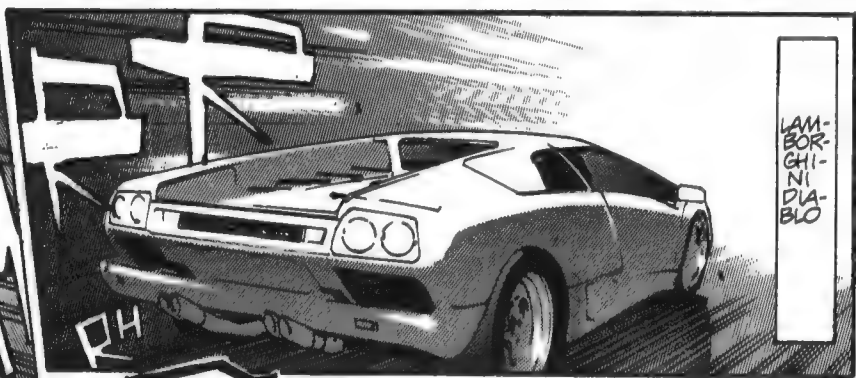
SONO NACHI IGARASHI, MA LA GENTE MI CHIAMA IL LUPO DELLA JAGUAR!
MA CHE CAVOLO SI STA INVENTANDO?!? -K.A.
IO MI CHIAMO TIGER ICHIMONJI!! TUTTO LASCIA PENSARE CHE DOVREMO ESSERE DEGLI OTTIMI RIVALI!

CHE INCREDIBILE COINCIDENZA! ANCH'IO SONO QUI PER SCONFIGGERE LA ROSSA LEGGENDARIA!!
FAREMO UNA SFIDA A TRE!
CHEWIN' GUM
CHEWIN' GUM
MA CHE DIAVOLO STAI DICENDO!? ALLORA ...VUOL DIRE CHE SE VINCERÒ IO PRENDERÒ LA TUA SNX!
D'ACCORDO!!
OH, BE'... COME VUOI... SE CREDI DI ESSERE ALLA MIA ALTEZZA ...EH EH! AH, SAPPI CHE SE VINCERÒ IO, QUELLA RAGAZZA SARÀ MIA!
MA NACHI...
...NON C'È PARAGONE...

AUTOSTRADA METROPOLITANA, NOTTE FONDA...

LAMBORGHINI DIABLO

YELLOW BIRD

EH EH EH! VEDO CHE STASERA LE MIE VITTIME SONO DEI VERI E PROPRI GIOIELLINI! PECCATO PER I PROPRIETARI!

CHE RAZZA DI PO-
VERI STUPIDI INCO-
SCIENTI!! EVIDENTE-
MENTE NON SAN-
NO CHE LA ROSSA
LEGGENDARIA
E' INVINCIBILE!
VI RIDURRÒ
IN BRICIOLE!

APRITE
BENE GLI
OCCHI,
GENTE!

MENU.10: MOTOR DRIVE/FINE

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
GUN SMITH SONODA
GENERAZIONE OTAKU
17
ADP

La Rubrika del KAPPA

Gaùrri italioti e gaùrre italiche, buonasera. Inverno uguale raffreddore, risultato: scrivo queste righe dal mio lettino subacqueo nel solito stagno. Non è male, solo un po' umido... Questo mi ricorda un mio recente raffreddore estivo: non si capiva dove finivo io e dove iniziava il *moccio*, dato che il colore verde era lo stesso! Finito il raffreddore, poi, il muco si è rappreso cristallizzandosi in formazioni smeraldine, che mentre estraevo con perizia dalle narici mi hanno ricordato un vecchio amico, conosciuto al CCRRMF (Corso di Corrispondenza per Responsabile di Rubrica Mensile a Fumetti). Si trattava di un informe agglomerato genetico chiamato Mutante X, ma che al corso, a causa di alcune sue malsane abitudini anti-igieniche (non si cambiava mai la biancheria intima!) aveva ottenuto l'appellativo censorio di 'Mutande X'. Ebbene, volendo renderlo partecipe dei preziosi prodotti delle mie narici, mi recai nottetempo a casa sua cercando di richiamare la sua attenzione lanciandogli i miei piccoli smeraldi mucolitici contro la finestra. Quando il rospone si affaccia, gli lancio il mio pezzo migliore, una pepita verde Ramarro da due etti e sedici, dritto in mezzo agli occhi! Dispiaciuto dell'accaduto, non ho trovato di meglio che salutarlo e sparire nella notte. In fondo non è un cattivo elemento, e un giorno lo inviterò a fare una partitina a poker con l'Asuriudrollo (che vince sempre) e con il Paguro Bernardo (che oltre a essere sfigato di suo, porta anche iazza: tocchiamoci là). Alé, passiamo a una serie di chiacchiere con una anticipazione *gorgiosa*: il 26 novembre ci sarà un mega raduno dei più fetenti 'nemici' mai apparsi nella saga di *Time Bokan*, che si daranno appuntamento in quello che dovrebbe essere l'OAV più divertente dell'anno. In **Time Bokan Oudouko**, infatti, rivedremo Atasha, Dovalski e Sekovitch (*I predatori del tempo*), Miss Dronjo, Boyakki e Tonzula (*Yattaman*), M.me Margot, Birba e Sgrinfia (*Time Machine*) e tutta l'allegra brigata di briganti allearsi contro il comune nemico. Per il momento sono previste due uscite in videocassetta, poi vedremo! Sempre sul fronte degli OAV, invece, gli ultimi mesi ci hanno regalato (regalato il piffero! Con quello che costano!) un paio di autentici gioiellini 'made in Takahashi': la serie di **Ranma 1/2**, che abbandona il circuito TV per sei uscite in video, e il nuovo **Ningyo no Kizu**: è questa la novità più discutibile, visto che subisce la caratterizzazione grafica di Kumiko Takahashi, assoldato unicamente per il cognome familiare. Quel gabillo, dopo aver dato il meglio di sé con il precedente *Tokyo Babilon*, è riuscito nel difficile compito di snaturare il character design di Akemi

Takada a cui eravamo abituati. Prima di assistere alla proiezione, leggere attentamente le precauzioni: dimenticarsi che è tratto da un manga di Rumiko. Troppo duro? Naaaa!

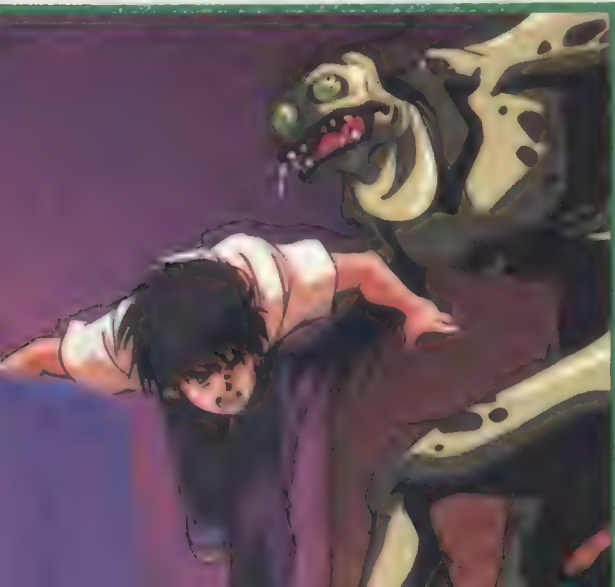
L'altra sera, terminata la consueta partitina a poker, ho iniziato a discutere con il Paguro Bernardo in fatto di manga. Il simpamico ha sempre farneticato cose strane su **Compiler**, cercando di convincere le popolazioni dei suoi deliri antimangatici, per cui gli è venuto uno *scarabaccino* quando ha visto il nuovo numero di "Anime V", che presenta un bell'articoletto sulle aliene alienate di Kia Asamiya. Vi ricordate il *Compiler Music Clip*, la raccolta di video musicali che vi ho presentato qualche tempo fa? Be', il successo è stato talmente furente che la Star Child (ogni riferimento alla nostra casa editrice è puramente casuale) ha deciso di produrre ben *due* OAV, ma questa volta tutt'altro che musicali. Se poi consideriamo l'ottima risposta di pubblico per **Assembler 0X** (il seguito di **Compiler** che trionfa mensilmente sulle nippo-pagine di "Afternoon"), mi faccio due risate acidule alla faccia di quell'esoscheletrato di un crostaceo coriaceo.

Sempre "Anime V" ha mostrato in anteprima gli schizzi preparatori dell'OAV di **JoJo** (a proposito, vi siete esagitati con il primo numero di **Action**?), bruciando la concorrenza sul nascere. Poche indiscrezioni sono trapelate sull'anime in uscita questo mese, ma la storia interessa Jotaro Kujo (terzo **JoJo** in ordine di apparizione), l'arzillo zietto Joseph Joestar (figlio di quel Jonathan che dovreste ben conoscere) e l'immancabile *Stand* (potere arcano piuttosto inkaz...!), ovvero i protagonisti dei capitoli più elettrizzanti della saga jojesca. Da oggi, quando tirerete raffiche pugni non direte più "Ata-ta-ta-ta", ma "Hora-hora-hora"!

Torna all'attacco zio Leiji Matsumoto con un bel cartone tratto da un suo vecchio fumetto, **The Cockpit**, in tre episodi. Per questa volta, dimenticate l'arcadica fantascienza di **Captain Harlock**, perché la soria è ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale e le uniche cose che volano sono vecchi aeroplani bullonati. Auguri per la coraggiosa operazione: la realizzazione è molto buona, ma il tema potrebbe essere poco commerciabile!

Notizie in brevissimo! Ricordate lo spot delle Nike con Barkley e Godzilla? Pronti a svenire? E' diventato un fumetto, realizzato da Baron, Butler, Aiken e Dorman per la Dark Horse: **Godzilla contro Barkley**. E sempre in tema di nipposauri, la Kodansha conferma la prossima uscita di un videogioco avente come protagonista Gon! Saluti scagliosi a tutti! Snaaarr!

Il Kappa

Qui a fianco, una tremebonda scena del pluritakahashiko Ningyo no Kizu. Lassù in alto, invece, una delle cover del fumetto di JoJo, con i protagonisti del 1987. Hora-hora-hora!

GUN SMITH SONODA

a cura di **Monica Piovan**

Kappa Magazine - Ci parli un po' di lei.

Kenichi Sonoda - Sono nato a Osaka nel 1962... Quest'anno, in dicembre, compirò trent'anni. Attualmente lavoro qui a Kichijoji, nella redazione di "Afternoon" (mensile di manga per ragazzi della Kodansha, su cui sono pubblicati **Gun Smith Cats, Oh, mia Dea!** e **Compiler** - Ndr), anche se prima lo facevo direttamente a casa mia.

KM - Cosa fa nel tempo libero? Ha degli hobby?

KS - Ultimamente non ho tanto tempo libero, ma una volta andavo spesso in giro in moto e al cinema. Ma adesso, purtroppo...

KM - Che preferenze ha nel mondo della musica e dello spettacolo?

KS - Non ci sono musicisti che amo in modo particolare. Molti mi piacciono anche se appartengono a generi diversi, per esempio Sting, Freddy Mercury, Carpenter, le colonne sonore di Jerry

Lo splendido disegno che Kenichi Sonoda ha voluto dedicare ai suoi fan italiani

Goldsmith, Henry Mancini e Burt Bacharach. Per quanto riguarda il cinema, la questione è un po' più ardua. Quando vedo un film fatto bene, di solito cerco d'informarmi sull'autore. Ma non ce n'è uno che mi piaccia a priori.

KM - Ci racconti la sua carriera di fumettista: come ha iniziato?

KS - Ho cominciato a disegnare quando ero piccolo. All'asilo disegnavo tutti i giorni sulla lavagna i personaggi di Akatsuka Fujio e Fujiko Fujio (il famoso duo Fujiko Fujio, creatore del celeberrimo gatto spaziale *Doraemon* - Ndr). Ho cominciato a scrivere storie vere e proprie quando ero in quarta, forse quinta elementare. Disegnavo manga fantascientifici dove apparivano dei robot. Fino ad allora avevo sempre disegnato a matita, mentre ho iniziato a usare pennini e inchiostro al secondo anno delle superiori. Al terzo anno, quando la maggior parte dei miei compagni si stava preparando per entrare all'università, io e altri miei amici con cui condividevo gusti e interessi, creammo una fanzine che andavamo a vendere alle varie manifestazioni e alle fiere cittadine. Ne abbiamo pubblicate un sacco: investivamo noi stessi il denaro per la stampa e tutto il resto. Poi cominciammo a lasciare le nostre fanzine in alcuni negozi specializzati in manga di fantascienza. Un giorno, una ditta che si occupava di animazione notò quelle fanzine, ed ebbi così l'occasione di lavorare come character designer (ideatore della fisionomia dei personaggi) per quella ditta. A 21 anni ho disegnato **Gall Force** per la rivista "Borden Graphics" e per trasporlo in animazione sono venuto a Tokyo, dove sono entrato a far parte della Artmic.

KM - Come l'hanno presa i suoi genitori, questa scelta di lavoro?

KS - Devo dire che sono stati molto tolleranti. Non si sono opposti per niente.

KM - Dove ha imparato le tecniche di disegno, e chi sono stati i suoi insegnanti?

KS - Sono praticamente un autodidatta. A Osaka ho studiato per tre anni in una scuola specializzata per designer chiamata "Namba Designer Gakuen", ma non mi è servito a niente. Insegnavano cose che già sapevo, e andare in quella scuola mi serviva più che altro a stare insieme ai miei amici. Tuttavia, ho avuto molti maestri: guardavo spesso la televisione, e le serie che seguivo maggiormente erano *Tensai Bakabon*, *Obake no Q-Taro*, e *Mazinga Z*. All'epoca pensavo che un disegnatore di fumetti e un animatore fossero la stessa cosa. Più che le immagini immobili, mi piacevano quelle in movimento: alle elementari mi esercitavo a disegnare guardando i cartoni alla TV; mi ispiravo a quelli per elaborare i miei personaggi. Alle medie, invece, studiavo come disegnare manga guardando le riviste: ho copiato *Gundam* per anni. Poi ho sicuramente subito l'influenza di Hosono Fujishiko e Shibata Masahiro.

KM - Qual è stato il suo vero debutto nel mondo del manga?

KS - Entrato all'Artmic mi sono occupato dell'animazione di **Gall Force II**, dopodiché, l'Artmic mi ha chiesto di pubblicare il manga. Prima di entrare all'Artmic però, ho raccolto le fanzine fatte fino ad allora a cui ho aggiunto una nuova storia di 60 pagine: ne hanno fatto un volume che pubblicò la Umik. S'intitolava **Private Life**, e io lo considero come il mio debutto.

KM - E stato duro iniziare?

KS - Sinceramente, sì. Non potevo neanche

questo momento, a parte i suoi?

KS - Ce ne sono diversi... Fra gli autori stranieri mi piace Chen Wen, e poi un fumettista francese, Mœbius. Usa colori tenui, è molto famoso... Fra gli autori giapponesi contemporanei, invece, apprezzo Toni Takezaki, che lavora per "Afternoon" e disegna un manga il cui protagonista è uno scienziato folle. Ci conosciamo da tredici anni, ormai. Toni è a Osaka, ora, e quando torno da quelle parti ci incontriamo.

KM - Le piace Tokyo?

KS - Non mi sposto mai molto da Kichijoji. Qualche volta vado al *Tokyu Hand* (grandi magazzini per il fai da te - Ndt) a Shibuya, ma gli strumenti che mi servono per disegnare li compro qui da *Parco* (altra catena di grandi magazzini). Quando ho un po' di tempo libero, mi vedo al massimo un laser-disc. Non vado in discoteca da circa dieci anni... e comunque ci sono andato una sola volta. Ho uno strano modo di ballare, quindi preferisco evitare di farlo. Se poi bevo, mi addormento, mentre

dormire. Lavoravo ininterrottamente anche la domenica, e per potermi permettere qualche ora di sonno, mi addormentavo in studio. Ma per quanti straordinari facessi, lo stipendio rimaneva sempre uguale. Però pensavo che fosse una bella soddisfazione far uscire un libro con i propri disegni; non una fanzine, ma un vero libro pubblicato da una vera casa editrice! A 26-27 anni, poi, iniziai ad avere anch'io le mie esigenze, dato che continuare a lavorare in quel modo sarebbe stato troppo duro ed economicamente insoddisfacente. Così ho colto l'occasione per mettermi in proprio.

KM - Crede che i suoi manga abbiano apportato qualche innovazione particolare nel mondo dei fumetti in Giappone?

KS - No, assolutamente. C'è un grande maestro dei fumetti d'azione che si chiama Mochizuki Mikia. In *Wild Seven*, su "Shonen King", disegnava pistole e inseguimenti automobilistici già vent'anni fa. Ho molti volumi dei suoi manga, e ne sono stato sicuramente influenzato. L'unica cosa che ho fatto, è stata quella di tradurre al femminile i personaggi di Mochizuki. Ma le storie, in definitiva, sono dello stesso tipo. Altre opere a cui mi sono ispirato, sono state un fumetto intitolato *Rodosuto Senki*, e il cartone animato *Yuki Nobuteru*. Credo di aver subito anche l'influenza di Ito Takehiko, e sicuramente quella di Katsuhiro Otomo. E' appena uscito l'ultimo volume di *Akira*, lo sapete?

KM - Qual è il fumetto che le piace di più in

se bevo mentre ballo mi ubriaco sempre di più. Secondo me, ballare senza bere non è un granchè, no? E poi, qui, un uomo ha bisogno di un bel po' di soldi per tirare avanti. Anche nelle discoteche italiane gli uomini pagano e le donne entrano gratis?

KM - Be', sì. C'è anche da noi questa discriminazione.

KS - D'altro canto, se non ci fossero le donne, scommetto che nessuno andrebbe in discoteca. Un altro motivo per cui non ci vado, è che in molte discoteche, se non si è in coppia, non ti lasciano entrare.

KM - Torna spesso a Osaka?

KS - A Osaka non è rimasto più nessuno della mia famiglia. Le due sorelle maggiori si sono sposate e vivono in posti diversi, mentre mio padre svolge un'attività commerciale a Kumamoto (Kyushu) e la mamma vive a Kobe. Anche se torno a Osaka, dato che non c'è più nemmeno la casa, mi fermo un solo giorno senza pernottare e torno a Tokyo in giornata.

KM - Fra pochi giorni partirà per l'America. E' stato anche in altri paesi?

KS - Sono stato solo in America: quattro o cinque volte a Los Angeles, due volte a Chicago, a San Josè...

KM - E come si è trovato?

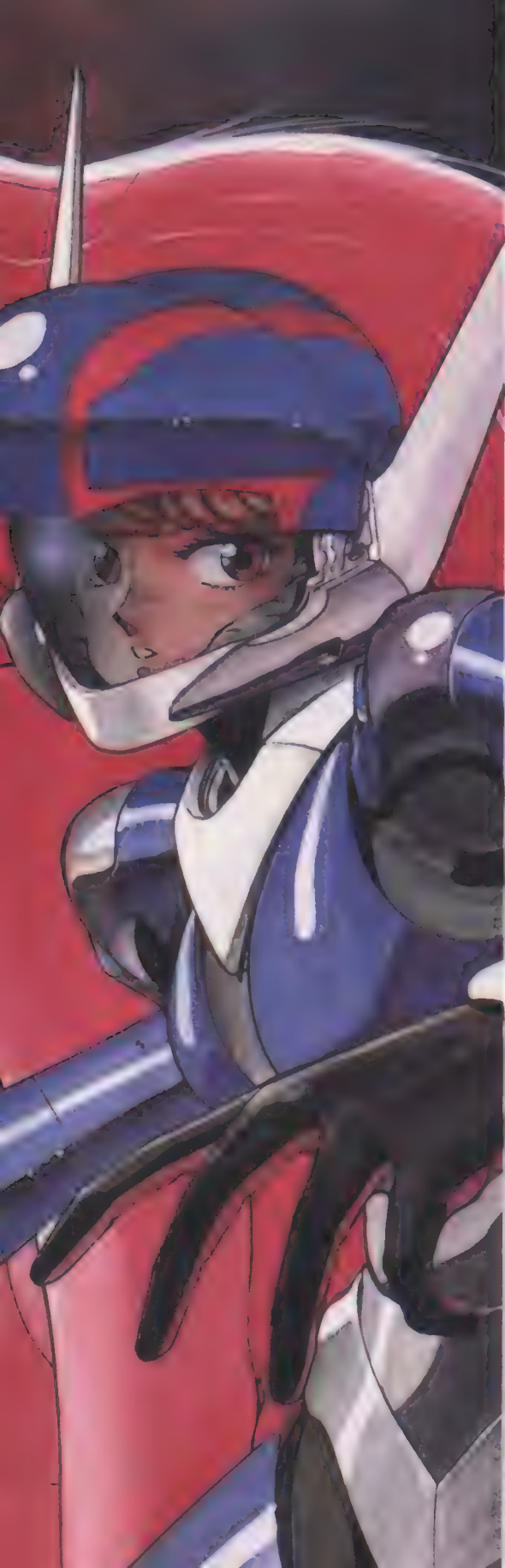
KS - La cultura e le persone appassionate di animazione che ho incontrato non mi sembrano poi così male. Non mi piace la Casa Bianca, ma questo è un altro discorso. I paesi in cui vorrei andare in un prossimo futuro sono Hong Kong e Taiwan.

KM - Secondo lei, è meglio realizzare fumetti scrivendo in proprio anche la storia, o un prodotto è più completo se vi lavorano contemporaneamente uno sceneggiatore e un disegnatore?

KS - Personalmente credo che sia meglio scrivere anche la sceneggiatura, ma tra i fumettisti c'è chi non sa far altro che disegnare, e succede spesso che anche persone in grado di fare tutto da sé si affidino ad altri. E' successo e succede in diversi casi.

KM - E' luogo comune pensare, invece, che un fumetto raggiunga il massimo successo una volta trasposto in cartone animato. Qual è la sua opinione in merito?

KS - Penso che sia un modo di pensare sbagliato. Esistono molti manga che non sono stati trasposti in animazione e che comunque sono molto validi: *Domu* di Otomo ne è un esempio. Altri esempi sono i manga di Daijiro Moroboshi e di Yukinobu Hoshino (lo conosciamo in Italia per *2001 Nights* - Kb); tra i fumettisti donna sceglierei sicuramente Moto Hagio. Hanno scritto e scrivono tutt'ora ottime cose, anche se non vengono animate.

KM - Qual è la produzione di cui va più orgoglioso personalmente?

KS - Direi proprio **Riding Bean**. **Gall Force** e **Bubblegum Crisis** sono storie ideate da altre persone, e quindi non le sento mie; per queste ho lavorato solo come disegnatore, mentre in **Riding Bean** ho fatto tutto da me.

KM - Attualmente quali sono le opere che sta portando avanti?

KS - Sto lavorando a **Gun Smith Cats**, che m'impegna molto. Credo che lo serializzerò in un discreto numero di volumi; la storia è già completa, ma quando riesco a liberarmi un po' le mani dalle cose più urgenti, porto avanti i disegni.

KM - E per il futuro, cosa ha in serbo per i suoi lettori in Giappone e all'estero?

KS - Qualche volta desidero scrivere manga fantascientifici. Vorrei disegnare degli *hard-suit* (tute meccaniche potenziate, esoscheletri - Ndr) come quelli che ho fatto per **Bubblegum Crisis**, infilarci dei robot e creare una serie di personaggi che fanno uso di superpoteri... Il problema è che non ne ho il tempo, perché tra le altre cose sono lento a disegnare.

KM - Quanto tempo impiega per realizzare un episodio a fumetti?

KS - Se ho subito pronta l'idea ci metto da una settimana a dieci giorni. Se invece non mi viene in mente niente di buono -come qualche volta accade- mi faccio prendere dallo sconforto, e mi ci vogliono anche due settimane.

KM - **Gun Smith Cats** ha la tipica impostazione del telefilm poliziesco americano. Da cosa deriva questa tendenza?

KS - E' un genere che mi piace molto, e in particolare la serie *Dirty Harry*. Ogni anno escono parecchi film americani di quel genere, con sparatorie e inseguimenti automobilistici: c'è evidentemente una notevole richiesta del pubblico per questo tipo di produzione, e io desidero accontentare tutti coloro che condividono la mia stessa passione. Cerco sempre di riportare in ciò che disegno quello che mi aspetto da una scena che ho visto; guardando un film penso a come mi sarei comportato io in una determinata azione, così quando mi ritrovo poi a disegnare, ci metto tutta l'energia che ho.

KM - In **Gun Smith Cats** appaiono personaggi che aveva già utilizzato. Per esempio, a partire dal quinto capitolo (**Kappa Magazine** nr. 12) appare il protagonista di **Riding Bean**, mentre la nostra Rally Vincent - nonostante l'aspetto molto differente - era la sua assistente. A cosa è dovuto questo inserimento, tenendo conto che non si tratta né di personaggi secondari, né tantomeno di comparse?

KS - Avevo sempre desiderato disegnare Bean Bandit e farlo diventare protagonista di **Riding Bean**. Purtroppo i diritti appartenevano a terzi, e quindi non ho potuto farci nulla. **Riding Bean** e **Gun**

Smith Cats sono storie dello stesso genere, quindi non mi è sembrata una brutta idea quella di utilizzare lo stesso personaggio in entrambe... Dopo tutto sono personaggi inventati da me, e non vedo perché gettarli nel dimenticatoio dato che sono ancora nuovi di zecca! (A questo proposito vi consigliamo di rileggere l'articolo sulle produzioni di Sonoda apparso in **Kappa Magazine** nr. 7 - Kb)

KM - Vedremo mai una versione animata di **Gun Smith Cats**?

KS - Un progetto di animazione è già in via di sviluppo, ma dato che alcune decisioni sono lunghe da prendere, sinceramente non so dire quando uscirà.

KM - **Gun Smith Cats** è partito come una serie a episodi slegati, per poi passare ad avventure divise in due parti, mentre attualmente è quasi una narrazione continua con svolte sempre più imprevedibili. Ci si chiede con quale tipo di finale possa concludersi... Forse a spese dei personaggi stessi?

KS - Non è detto che **GSC** debba avere necessariamente un episodio conclusivo... Per esempio, se faccio in modo che Rally smetta di lavorare, la storia può comunque continuare in un altro modo; viceversa potrei concludere la serie come se si trattasse di un episodio qualsiasi... Sì, temo proprio che se volessi concludere definitivamente questa storia, dovrei far morire Rally. È per questo che preferisco scrivere senza mirare a una fine; certo, prima o poi dovrò pensare anche a questo, ma per il momento preferisco occuparmi del presente... C'è ancora tempo, prima di allora.

KM - In Italia **Gun Smith Cats** è stato al centro di una serie di discussioni per diversi motivi. Il primo riguarda la violenza, da alcuni giudicata eccessiva...

KS - Forse scioccherò un po' di lettori, ma credo che la violenza descritta nei miei fumetti non sia ancora abbastanza; sarebbe mia intenzione aumentarne ancora di più il livello e la quantità, ma sinceramente non ho tutta l'energia che mi occorrerebbe per farlo. Certo, ci sono interi episodi o singole scene di un fumetto in cui non ce n'è assolutamente bisogno, ma in altre è assolutamente necessaria, per cui, in quei punti, vorrei enfatizzarla senza limiti... Questo perché nei fumetti non esistono limiti: se i personaggi di **GSC** sono violenti, Rally lo deve essere ancora di più, altrimenti la storia non funziona. Se il livello di violenza della protagonista è basso, allora sarebbe necessario abbassare anche quello di tutti gli altri, cosa che falserebbe lo spirito intero di quello che voglio raccontare. È uno dei tanti problemi dello sceneggiatore...

KM - Pensa che la violenza che si vede nei fumetti abbia il potere di influenzare la società?

KS - Ne sono certo. Nonostante questo, trovo molto strano limitarsi nel disegnarla in nome delle ripercussioni che può avere sulla società, per il semplice fatto che la realtà è ben più violenta! Dobbiamo renderci conto che stiamo vivendo in un mondo in cui la gente muore davvero, spesso davanti a una telecamera, dove non c'è giorno in cui un paese lanci un missile a un altro, e in cui assistiamo spesso a bombardamenti a tappeto portati a segno nientemeno che dall'America. La realtà non è per niente divertente, mentre invece lo è la fiction... Certo, la violenza visiva potrebbe ripercuotersi negativamente su una mente giovane, ma per questo motivo basterebbe far sì che i bambini al di sotto di una certa età evitino di assistervi. La responsabilità delle azioni di ragazzi più grandi o di persone adulte, invece, trovo che non sia attribuibile a nessun altro che a loro stessi: purtroppo esiste gente tanto stupida che si dedica alla violenza solo perché non ha niente di meglio a cui pensare, gente estremamente stupida.

KM - L'altro fattore che ha generato discussioni è legato a scene di sesso che a molti non sono andate giù. Per fare un esempio, quella in cui è protagonista Minnie May, poco più che una bambina, nel secondo capitolo (**Kappa Magazine** nr. 9)...

KS - Minnie May, in realtà, è una sorta di cocktail di personaggi che volevo realizzare, confluiti poi in uno solo: inizialmente ero intenzionato a

creare semplicemente una bella ragazzina, ma alla fine mi sono lasciato trasportare e così sono passato involontariamente dalla bellezza alla sensualità. Sembra che gli uomini in genere desiderino due tipi di donna completamente opposte: o la ragazzina innocente da proteggere, o la donna più matura che può dare loro affetto materno. In me ho riscontrato essere preponderante l'aspetto protettivo, quindi è venuta fuori quella diciassettenne dall'aspetto di una bambina. Quando disegno personaggi femminili, prima di tutto cerco di esprimere l'eros: quando disegno il corpo e il volto di una donna, se non ci metto la sensualità, il risultato non è dei migliori. Sinceramente preferirei disegnare personaggi femminili ancora più giovani di Minnie: dopotutto, in America migliaia di ragazze di quell'età hanno già avuto rapporti sessuali, e moltissime addirittura sono madri. Capita molto spesso che quando disegno cose di questo tipo mi vengano rivolte dure critiche: ma essendo testardo, più mi si chiede perché lo faccio, più mi sento stimolato a continuare. Le scene di quel genere che ho disegnato finora sono davvero poche, e ho tutta l'intenzione di aumentarne la quantità, prossimamente. Un altro motivo per cui ho scelto un personaggio così giovane per una scena così spinta, è semplicemente per esprimere al meglio l'eccezionalità del personaggio; insomma, è facile creare un personaggio sexy che abbia gli atteggiamenti e l'abbigliamento fuori del comune di Madonna, ma far sì che lo sia una ragazzina apparentemente timida e infantile lo è sicuramente meno. Mi piace tirare fuori quello che c'è dietro le apparenze, insomma, perché creare personaggi dalla doppia personalità mi dà molte idee, e le idee sono storie.

KM - I suoi racconti sono costellati di armi disegnate nei minimi particolari. E' appassionato di questo genere di cose o è puramente un'esigenza?

KS - Mi piacciono le armi perché in Giappone non ce ne sono. Una volta lessi un libro sulle armi e poi, quasi per caso, iniziai a disegnarle. E' una passione come quella che molte persone hanno per le macchine: non è necessario condurre studi particolari per conoscerle anche nei dettagli. Posseggo dei modellini di diverse armi e avendole sott'occhio mi viene naturale disegnarle (e si diverte anche a giocarci per distrarsi dal lavoro! MP). Forse è proprio perché in Giappone non si possono comprare armi, che mi piace tanto disegnarle e saperne di più. Io sono un po' come quella gente che non ha soldi e che riempie la propria casa di cataloghi e riviste con fotografie d'alta moda: alla fine diventano più esperti di chi può veramente permettersi di acquistare quei prodotti. Per chi condivide questa passione per le armi, penso sia bello poterne godere

leggendo manga.

KM - Quali tecniche e strumenti utilizza per comporre i suoi fumetti?

KS - Uso pennini Zebra e inchiostro da rapidograph; come *screen tone* (i famosi *retini* - Kb) mi trovo molto bene con il Letraset. Non uso tecniche particolari per disegnare, e i temi che preferisco sono - e credo che si sia già capito - eros femminile, macchine e pistole.

KM - Si avvale di qualche collaboratore?

KS - Sì, quando c'è molto lavoro, a volte sono anche una decina, ma di solito ne ho solo due o tre che si occupano dello *screen tone* e dei paesaggi. Alcuni di loro mi sono stati consigliati dai redattori della rivista su cui pubblico, altri si sono presentati in prima persona, e altri ancora hanno risposto a un mio annuncio al *Comic Market Event* in Harumi (Tokyo).

KM - E' conveniente essere un autore di fumetti, in Giappone? E che consiglio darebbe a chi aspira a questa professione?

KS - Personalmente non mi posso lamentare per i guadagni, ma ci sono moltissimi fumettisti al verde. Comunque, se proprio si è intenzionati a intraprendere questa strada, consiglierei di non andare in una scuola per imparare a disegnare fumetti, ma tentare invece di fare subito più esperienze possibili lavorando come assistente, scrivendo storie in proprio, e presentandosi direttamente alle case editrici. Andare a scuola non aiuta a rafforzare la propria fiducia.

KM - Vuole mandare un messaggio ai suoi fan italiani?

KS - Leggete e scrivete manga: mi piacerebbe che anche in Italia si coltivasse questo tipo di arte.

APPUNTI - di Monica Piovan

L'intervista si è tenuta il 21 giugno 1993 a Kichijoji presso Dennys (una sorta di MacDonald) alle tre del pomeriggio - mentre il locale era in piena attività - poiché nello studio dell'artista stavano lavorando sodo. Sonoda, di lì a tre giorni sarebbe partito per l'America dove era atteso come ospite d'onore a un festival di fumetti. Il disegno per **Kappa Magazine** è stato realizzato con l'unico strumento a disposizione al momento, ovvero un pennarello con la punta a pennello che i Giapponesi usano per scrivere gli ideogrammi, in possesso di un mio assistente improvvisato (un fumettista di Taiwan) che si era offerto come fotografo per l'occasione. Superfluo dire che Sonoda era comunque estremamente disinvolto malgrado lo strumento di fortuna, e che in non più di tre minuti gli ha permesso di disegnare la bella Rally. Dopo l'intervista ci ha portato a visitare un Animate, stupendo negozio di animazione che si trova a Kichijoji, dove tra le mille cose esposte c'era anche il suo **Gun Smith Cats**. Successivamente siamo stati invitati a casa sua a vedere il laser disc di **Bubblegum Crisis**, dove siamo stati raggiunti anche dal regista dell'animazione - che tutti chiamavano Goda-san - lo stesso che ha diretto gli OAV di **Oh, mia Dea!**

GENERAZIONE OTAKU

di Cristina D'Auria
e Andrea Dentuto

Otaku no video - Graffiti of Otaku Generation è una coppia di OAV molto particolare: racconta la vita di tutti i giorni, ma non quella delle persone 'normali', bensì quella degli *animefan*! Il primo dei due fa la sua apparizione nel settembre del 1991, preceduto dai giudizi positivi espressi già un paio di mesi prima da tutte le riviste d'animazione. **1982 - Otaku no Video** (1982 - Il video degli otaku) giunge a coronare il successo raggiunto negli ultimi anni dalla sua casa produttrice, la Gainax, riconosciuta da tutti ormai come una delle più interessanti del Giappone; la rivista mensile "Newtype", tra l'altro, nel dicembre dello stesso anno, contemporaneamente all'uscita del successivo **1985 - Otaku no Video** le dedica un ampio servizio ricco di notizie e curiosità, intitolandolo emblematicamente "Gainax-Volando in alto". Sulla copertina di **Otaku no Video** poche frasi indicano in maniera più specifica la trama del primo OAV (il secondo infatti è semplicemente il fantasioso seguito del primo, che lascia volutamente gli spettatori in sospeso): «Negli anni '80 il numero degli *animefan* era crescente, e la loro vitalità si manifestava in maniera estremamente notevole. Usavano il termine *otaku* al posto di 'tu' quando parlavano ai loro amici; e così vennero in seguito definiti come *otakuzoku* (famiglia, generazione di *otaku*)». La parola *otaku*, cioè 'casa', è utilizzata in senso ironico per indicare una persona che passa la maggior parte del suo tempo senza mai uscire. Viene poi rivelato il filo conduttore che accompagna la vivace e colorata galleria di situazioni: il protagonista principale, Kubo, «è un *otaku* che aspira a diventare Otaking, il più grande *otaku* del mondo»! A questo punto l'attrazione è irresistibile, ma le sorprese non sono certamente finite. All'interno, una piccola scheda stampata analizza gli anni '82, '83 e '84 ponendoli in maniera ordinata in tre principali elementi caratterizzanti: la società (politica internazionale e avvenimenti più rilevanti), la cultura (libri e musica del momento), e... gli *animefan*. In quest'ultimo, settore compaiono i film cinematografici, le serie TV e le manifestazioni più importanti (come la quarta, edizione del DaiCon nel 1983): si segnalano tra i film dell'82 *Kidoo Senshi*

Gundam III - Meguriai Sorahene Waga Seishun no Arcadia, tra le serie TV *Maho no Princess Minky Momo* e *Choojiku Yoosai Macross*, mentre a essere evidenziati negli spazi che si riferiscono all'83 e '84 sono i film *Macross - Ai Oboeteimasuka*, *Yamato Kanketsuhen*, *Kaze no Tani no Nausicaä*, e le serie TV *Hokuto no Ken*, *Sokokihei Votoms* ed *Heavy Metal L-Gaim*. Anche al successivo OAV, **1985 - Otaku no Video**, uscito a distanza di soli tre mesi, viene allegata una scheda simile, in cui fanno bella mostra di sé le serie *Touch*, *Dirty Pair* e l'OAV di *Megazone 23*. Lo staff è identico per ambedue gli OAV, e vanta la presenza di veri maestri dell'animazione: Kenichi Sonoda al character design, Keshi Morita alla regia, Toshio Okada alla sceneggiatura, Hidenori Matsubara alla supervisione generale, e il bravissimo Koohei Tanaka alle musiche. La sigla iniziale, al grido di *tatakae!* (combatti!), prima di mostrare i personaggi in una posa di gruppo, ci pone davanti all'immagine di un fuoco ardente che rappresenta la passione degli *otaku*, la loro inarrestabile energia. Una nota curiosa è data dai titoli, che vengono posti giganteschi in angolo sullo schermo. Le vicende raccontate nei due OAV hanno inizio appunto nel 1982: Kubo è un ragazzo come tanti altri, studia all'università, gioca a tennis, ha alcuni amici e frequenta Miko Ueno, una ragazza molto carina. A cambiare pian piano la sua vita è però un piccolo gruppo di giovani, capeggiato dal robusto e gioviale Tanaka, un suo vecchio amico. Il primo incontro avviene per caso in un ascensore; Kubo osserva in modo strano questi ragazzi che parlano di una nuova serie di animazione chiamata *Minky Momo*, il loro linguaggio è quasi un codice incomprensibile e si rivolgono simpaticamente a Tanaka con l'appellativo di *sensei* (maestro). Sato-chan, l'unica ragazza del piccolo clan, mostra orgogliosa un favoloso adesivo di *Captain Harlock*. Tutto un tratto la scena si chiude riaprendosi, con il titolo *Ritratto di un otaku*, in un locale di Tokyo ai giorni nostri. Dopo qualche istante ci si rende conto del fatto che non ci sono più immagini animate, e la sequenza è ripresa dal vero: un uomo che fuma camuffato da un effetto digitale e parla con una voce modificata elettronicamente. Racconta della propria esperienza come *otaku*, primo di una lunga serie di interventi che si alternano alla storia animata. Ognuno di loro ha da raccontare qualcosa di quegli anni: o di come i propri interessi siano cambiati, o di come vivano tranquillamente ancora sommersi tra quintali di videocassette e poster. C'è chi ricorda con nostalgia il moltiplicarsi dei club, gli acquisti che col passare del tempo diventavano inarrestabili, quando tra le varie riviste d'animazione c'erano le gloriose "The Anime", "My Anime", "Animec". In coda a ogni intervista, un grafico schematizza le tendenze di questi anni: i temi preferiti (SF, UFO, azione), i club giovanili, la diffusione del modellismo (soprattutto l'acquisto di armi giocattolo), e anche le difficoltà del rapporto uomo-donna, al quale le attività di ogni *otaku*, tendenti ad assorbire tutto il tempo libero, sembravano creare non pochi problemi. L'intervento più divertente si svolge a casa di un *otaku* non proprio giovanissimo che, attorniato dalle sue innumerevoli videocassette, deve interrompersi perché un amico gli ricorda per telefono una registrazione imperdibile. La storia riprende così, dopo ogni intervista, sotto forma anch'essa di piccoli flash. Kubo si incontra come al solito con Miko in un caffè, e tra le tante cose le dice del suo ultimo incontro con Tanaka, aspirante *mangaka* (autore di fumetti). Lei ascolta le sue parole ma non si dimostra molto interessata, e sposta subito il discorso sul tennis; nessuno dei due immagina che quel piccolo incontro cambierà la loro vita. La scena si sposta a qualche tempo dopo, alla festa di maggio organizzata ogni anno dagli studenti; Kubo è impegnato con la bancarella di *yaki-soba* (tagliolini con carne o pesce) del suo circolo di tennis, il "Woodpecker Tennis Team", ma stufo della monotonia, decide di fare due passi. Un tipo vestito in maniera strana (indossa la divisa di Char di *Gundam*) gli si avvicina; è Tanaka, presente alla festa insieme al suo piccolo club di *animefan*, con la bancarella "White Base", in cui vendono appunto disegni e poster di *Gundam*. Kubo rivede anche Sato-chan, la giovane ragazza incontrata precedentemente in ascensore: è vestita da Lamù, e sembra essere a proprio agio

nonostante gli occhiali che è costretta a portare, non tanto in tono col vestito. In men che non si dica, anche altri ragazzi del club, mascherati, si avvicinano per dare il benvenuto a quello che immaginano essere un nuovo 'simpatizzante', e Kubo si ritrova attonito, circondato dai discutibili sosia di *Harlock*, *Lupin*, *Conan*, *Doraemon* e tanti altri. Nonostante gli sembrino tipi molto strani, la curiosità lo spinge a recarsi a casa di Tanaka, dove trova il ragazzo impegnato a disegnare nella sua stanza, circondato da alti scaffali pieni di fumetti e videocassette, e dove si può notare facilmente tutta la collezione di "Animage", *Lady Oscar*, *Rocky Joe*, mentre su una parete regna sovrano un poster di *Lupin III e il castello di Cagliostro*. Quando Kubo sembra non capacitarsi di quella vitalità e di quello strano interesse per i fumetti, Tanaka gli propone di seguirlo nel rifugio segreto di uno dei suoi amici: il bunker! Il bunker è un piccolo appartamento dove si incontrano per lavorare in santa pace, e qui la sorpresa di Kubo è senza limiti: c'è un tipo che guarda la TV, altri che disegnano e colorano *rodovetri* (fogli trasparenti utilizzati in animazione), banchi da lavoro coperti da costumi, pile di modellini da montare, colori, retini, e così via. Un vero paradiso, insomma! Dopo le presentazioni, ogni ragazzo afferma di essere specializzato in qualcosa di inerente all'animazione, e c'è chi lo guarda in modo strano nell'apprendere che lui, invece, gioca solo a tennis... Kubo ascolta con interesse, travolto da una situazione che non avrebbe mai immaginato; dice di aver visto qualcosa in TV tempo addietro, e subito gli chiedono se per caso vuole rivedere alcune serie, mostrando nel frattempo le preziose videocassette. Da quel momento viene sommerso da video e da fumetti da leggere, vedere, e studiare! Accomodato davanti al televisore, gli vengono spiegati effetti speciali, animazioni, mechadesign. Kubo non è più sulla difensiva e poco alla volta dimostra il proprio interesse. I successivi incontri con Miko rivelano i suoi cambiamenti: Kubo, solitamente ben ordinato nell'aspetto, le appare ora più trasandato e stanco, e lei resta sorpresa nell'apprendere degli incontri con il suo nuovo gruppo di amici per fare tardi la sera nel vedere alcune videocassette. Kubo è ormai completamente inserito nella nuova vita: nel bunker gli vengono spiegate cose più particolari come le posizioni tipiche dei più svariati personaggi, gli atteggiamenti eroici, le divise e le caratteristiche delle loro armi. Un particolare molto interessante è che ogni poster che si nota alle pareti è un'immagine originale; più difficile da notare, invece, è che ogni fumetto, video o rivista è veramente esistente. Nel clima operoso del gruppo, Kubo impara a montare modellini di robot e a colorare rodovetri, e vive gioiosamente le manifestazioni e le conferenze sull'animazione travestito come i compagni, facendo ormai coppia fissa con la briosa Sato-chan senza rendersene conto. Con un aspetto distrutto e disordinato si presenta al suo ennesimo appuntamento al "Coffee Way" con Miko, ma tra i due non c'è più il feeling di una volta. Kubo indossa una T-shirt della quarta edizione del DaiCon, sembra distratto, e durante la conversazione, pensando ad alta voce, si ricorda improvvisamente che quella mattina esce il nuovo numero di "Animage"! Col tempo Kubo, abituatosi ai nuovi ritmi, ritorna al suo vecchio aspetto; a ogni prima cinematografica di un film d'animazione è con i suoi amici, in coda con ore e ore di anticipo, e insieme esultano a ogni novità e parlano continuamente delle loro serie preferite. Un giorno, però, osservando alcuni *settei* (schizzi dei personaggi) di *Macross*, Kubo rivede nel viso di Lynn Minmay quello di Miko, e decide di ritelefonarle. Purtroppo riceve un'amara delusione: a rispondergli e a passare la comunicazione all'imbarazzata Miko è la voce di un ragazzo, e Kubo comprende in un attimo il muro che ormai li divide. Quella sera stessa l'amico Tanaka, saputo l'accaduto, cerca di essergli vicino, ma Kubo, dopo istanti di forte abbattimento, riprende le energie e il sorriso; si risveglia il suo carattere combattivo, e alzandosi in piedi grida a Tanaka - al centro della grande piazza dove erano seduti - che da semplice *otaku* intende diventare Otaking, il più grande di tutti gli *otaku*! Ma le sorprese non sono di certo finite; nel futuro di Kubo e Tanaka ci sono sbalorditive novità: il gigantesco, meraviglioso parco di divertimenti "Tokyo-OtakuLand", e Misty-May... Un'ultima curiosità: il titolo è in gioco di parole, dato che **Otaku no Video** può essere "il video degli *otaku*", ma anche "il *tuo* video".

KARAOKE

BUBBLEGUM CRISIS

a cura di **Cedric Littardi**
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni

Per questo secondo appuntamento con *Karaoke* i riflettori sono puntati su **Bubblegum Crisis**, la cui colonna sonora è di una qualità tale da emergere dai classici standard, proponendosi come una godibilissima collezione di CD dalle sfumature imprevedibilmente rockeggianti. Ben dieci compact disc, di cui otto BGM (Back Ground Music) e due 'Vocal Collection', che contengono le musiche degli OAV e alcune canzoni generalmente interpretate da Kinuko Oomori, che doppia il personaggio di Priss (leader delle Knight Saber) tanto bene nei dialoghi che nei concerti. Particolarità interessante, inoltre, è l'inserimento delle 'Image Song', inediti perfettamente in sintonia con lo spirito del cartone animato. Questi ultimi sono generalmente interpretati dai doppiatori che prestano la voce alle eroine: oltre alla già citata Oomori, ritroviamo Yoshiko Sakakibara (Sylvia), Michie Tomizawa (Linna) e Akiko Hiramatsu (Nene).

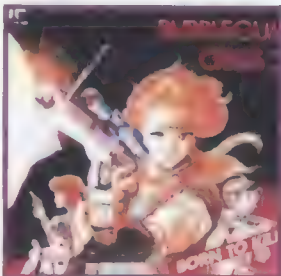
BUBBLEGUM CRISIS

Toshiba/Emi TYCY-5161 (43' e 02")

Primo di una lunga serie, è senza dubbio il migliore tra i CD di **Bubblegum Crisis**. E' una piacevole fusione di musiche hard e rock, e di canzoni che ci riportano alla mente la pop music degli anni Ottanta. Persino la qualità del suono è una meraviglia. Sono contenuti nell'album dodici brani musicali e quattro canzoni: **Konya wa Hurricane** (Kinuko Oomori), **Kodoku no Angel** (Knight Sabers), **Remember** (Kinuko Oomori) e **Mr. Dandy** (Bluew).

BUBBLEGUM CRISIS II
BORN TO KILL

Toshiba/Emi TYCY-5162 (37' e 35")

Sulla linea del precedente CD, ma con un ritmo sicuramente più sostenuto, si distingue per le sonorità tipiche della disco music. Sono qui proposti sette brani musicali e le tre canzoni **Mad Machine** (Kinuko Oomori), **Suriru ni Odoru Angels Tachi** (Knight Sabers) e **Kiss Dareke no Wild** (Kinuko Oomori).

BUBBLEGUM CRISIS III
BLOW UP

Toshiba/Emi TYCY-5163 (40' e 29")

Dal punto di vista musicale questo è l'album più adulto, un crescendo di note e virtualismi vocali decisamente accattivanti. La colonna sonora è caratterizzata da sette estratti musicali e da tre canzoni: **Victory** (Kinuko Oomori), **Ashite e Touchdown** (Knight Sabers) e **Wasurenaide** (Kinuko Oomori).

BUBBLEGUM CRISIS IV
REVENGE ROAD

Toshiba/Emi TYCY-5164 (40' e 54")

La chitarra è lo strumento che domina in questo quarto CD della serie. Mai come in questo caso si erano riprodotte le sensazioni metropolitane e le vibrazioni delle moto sull'autostrada di Mega-Tokyo. L'atmosfera è calda e la canzone finale colpisce dritta al cuore, l'interprete è Tadako Tsubokura che sostituisce per qualche tempo la brava Kinuko Oomori. Oltre agli otto brani musicali troviamo le tre canzoni **Crisis - Ikari o Komete Hashire** (Tadako Tsubokura), **Akuma to Tenshi no Kiss** (Knight Sabers) e **Twilight** (Tadako Tsubokura).

BUBBLEGUM CRISIS V
MOONLIGHT RAMBLER

Toshiba/Emi TYCY-5165 (46' e 31")

Un lavoro estremamente rigoroso in questa BGM dalle sonorità piuttosto cupe, dove si gioca tutto sulle emozioni che riescono a regalare gli strumenti. I brani contenuti nell'album sono in tutto undici: sei musicali e le cinque canzoni **Bara no Soldier** (Tadako Tsubokura), **Mayonaka no Etoile** (Michie Tomizawa), **Star Light** (Yoshiko Sakakibara), **Mysterious Night** (Knight Sabers) e **Omoideni Dakarete** (Tadako Tsubokura). **Mysterious Night** è un adattamento di *Johnny, Johnny* di Jeanne Mas.

KARAOKE

BUBBLEGUM CRISIS VI
RED EYES

Toshiba/Emi LD32-5111 (37' e 20")

Dopo cinque splendidi CD, assistiamo ora a un vero e proprio tonfo qualitativo: con la sola eccezione di **Rock me**, questa nuova colonna sonora non raggiunge nemmeno la sufficienza. Ancora una volta ascoltiamo sei brani musicali e cinque canzoni: **Jumping Heart** (Knight Sabers), **Kiss Seventeen Girl** (Akiko Hiramatsu), **Heart wa Neutral** (Michie Tomizawa), **With** (Yoshiko Sakakibara) e **Rock me** (Tadako Tsubokura).

BUBBLEGUM CRISIS VII
DOUBLE VISION

Toshiba/Emi TYCY-5126 (40' e 17")

Meglio del precedente, anche se vittima delle troppe 'Image Song', l'album non punta sulla qualità, ma piuttosto sulla commerciabilità del prodotto. Cinque brani musicali e le sei canzoni **Say, yes!** (Maiko Hashimoto), **Q «Anatawa Watashi no Taiyo»** (Akiko Hiramatsu), **Here in the Dark** (Yoshiko Sakakibara), **Come into action** (Michie Tomizawa), **Yes, do it!** (Knight Sabers) e **Never the End** (Maiko Hashimoto).

BUBBLEGUM CRISIS VIII
SCOOP CHASE

Toshiba/Emi TYCY-5152 (42' e 22")

Ritorna per l'ultima volta Kinuko Oomori, che sarà sostituita in *Bubblegum Crash* da Riyoko Tachikawa, mentre la musica di **Road California** è stata composta da Mike Davis e la Wakiki Hip Band. Oltre ai cinque brani musicali potete ascoltare le canzoni **Chase the Dream** (Kinuko Oomori), **Road California** (Michie Tomizawa), **Silent Moon** (Yoshiko Sakakibara), **First Impression** (Akiko Hiramatsu), **Ai Shiki Rival** (Kinuko Oomori) e **Bye bye my Crisis** (Knight Sabers).

Tutte le canzoni sono inoltre raccolte in due compact disc intitolati **Bubblegum Crisis - Complete Vocal Collection vol. 1** (Toshiba/Emi LD32-5114, per la durata di 58' e 49") e **Complete Vocal Collection vol. 2** (Toshiba/Emi TYCY-5160, per la durata di 65' e 29").

KONYA WA HURRICANE
(Stasera come un uragano)
Testo di Tomoko Aran, musica di Kisaburo Suzuki, arrangiamenti di Masao Nakajima

Arashi no haiuei hashiri tsuzuketa/Togireta yume no yukue sagashite/Nigai maboroshi subete no uso o/Senaka de hazuki tobashite/*Big city kodokuna heart to heart/Minna ai no mayoigo/Big city namidawa day by day/Nemuranai omoi o yusaburudake/Konya wa hurricane/Anatani hurricane/Tsutaetai no loving you.../Konya wa hurricane/Kanjite hurricane/Sugao no mama touch! Giv me touch!*/Kotoba no datsu nageau dakeja/Mune no itamiwa wakariaenai/Oshiete hoshii naniga anata no/Hitomi o kumo raseru no ka/Big city chigireta heart to heart/Yoruni odori tsukareta/Big city utsurona day by day/Sasayakana nukumori machi kogareta/Konya wa hurricane/Anatani hurricane/Tsutaetai no loving you.../Konya wa hurricane/Mooichido hurricane**/Dakishimetai touch! Burning Touch!/Ripetere da * a */Ripetere da ** a **/Give me touch! Burning Touch!**

Continuai a correre sull'autostrada nella tempesta/seguendo le tracce di un sogno interrotto/suonando e lasciando dietro la schiena ogni menzogna e ogni amara illusione/Nelle grandi città/di cuore in cuore solitario tutti sono come bambini in cerca d'amore/Nelle grandi città/ di giorno in giorno le lacrime illuminano i ricordi non smarriti/Stasera come un uragano voglio farti capire il mio amore per te/ Stasera come un uragano puoi sentire il mio amore tempestoso/ puoi toccarmi così come sono senza alcun trucco! */Dammi un po' delle tue carezze/Lanciando le parole come frecce/non si possono capire le ferite del cuore/Fammi capire che cosa oscura i tuoi occhi/ Nelle grandi città con i nostri cuori strappati/siamo ormai stanchi dei balli notturni/Nelle grandi città di giorno in giorno con un vuoto nel cuore aspettavo con ansia il piccolo tepore di un affetto/** Stasera come un uragano voglio farti capire il mio amore per te/Stasera come un uragano di nuovo come un uragano **/voglio abbracciarti, toccarti e donarti le mie carezze piene di calore/Ripetere da * a * e da ** a **/ Dammi le tue carezze! Le tue carezze piene di calore!*

ROCK ME
Testo di Show, musica e arrangiamenti di Kooji Makaino

Let's dance! Kimi daku emotion/Honki de butsuketemitara?/Let's dance! Maku ga agaru rockshow/Dare ni mo tomerarenai yo/You're a lonly boy, but you don't know I'm lonely girl/Shizunda kaoja nanimo mienai/Hoshizorani tsuzuku freeway/Rock me! Just you! Heart o isabutte/Rock me! Just you! Kimi shika dekinai yarikata de/Let's dance! Kimi to atsui session/ Konya wa kanjiteitai/Let's dance! Koi o sureba rockshow/dareni mo tomerarenai yo/I can feel you. But you can't feel me, touch me?/Honto wa watashi sabishigariya yo/Demo shinjiteru no happiness/Rock me! Just you! Heart de butsukatte/Rock me! Just you! Ushinau mono nado nai/Rock me! Just you! Ima shika yarenai ikikata o/Itsuka wakaru hazu yo aisuru/Hito no inai samishisa ga/Rock me! Just you! Heart o isabutte/Rock me! Just you! Watashi o dakishimete/Rock me! Just you! Kimi shika dekinai rock me!/Rock me! Konya wa watashi o rock me!

Balliamo!/Perché non lasci che le emozioni chiuse in te esplodano?/Balliamo!/Nessuno può fermare il concerto mentre il sipario sale/Tu sei solo ma ignori che lo sono anch'io/Con quella faccia triste non potrai mai vedere l'autostrada che porta alle stelle/Rock me! Proprio tu!/Fa' battere il mio cuore!/Rock me! Proprio tu!/ Stringimi forte a te!/Rock me! Proprio tu!/Ora nell'unico modo in cui possiamo vivere/Balliamo!/Voglio una notte di fuoco con te/Balliamo!/Nessuno può fermare questo concerto se ci innamoriamo/Io ti sento ma tu riesci a sentirmi e a toccarmi?/Sono una persona sola ma credo nella felicità/Rock me! Proprio tu!/Colpiscimi col tuo cuore!/Rock me! Proprio tu!/Non c'è niente da perdere!/Rock me! Proprio tu!/Ora nell'unico modo in cui possiamo vivere/Un giorno capirai cosa significa la solitudine/quando non hai nessuno da amare/Rock me! Proprio tu!/Fa' battere il mio cuore!/Rock me! Proprio tu!/Stringimi forte a te!/Rock me! Proprio tu!/Solo tu puoi farlo!/Rock me!/Questa notte rock me!

Ecco lo schermo per la selezione dei combattenti in Tekkaman Blade, a fianco il possente Godzilla.
© Tatsunoko. © Toho

Approfitto di questa rubrica per farvi un quadro completo delle nuove uscite di videogiochi in Giappone. Nei prossimi mesi, ne usciranno diversi ispirati alle serie animate o ai manga, e quando poi riuscirò a procurarmene qualcuno, ne riparlerò più dettagliatamente.

VIDEOGAMES NEWS

In Italia, grazie agli importatori paralleli, possiamo gustarci molti giochi in edizione giapponese per le varie console, l'unico problema purtroppo è che alcuni di questi ci mettono molto tempo ad arrivare sino a noi, anche se in patria sono già usciti da alcuni mesi. E' il caso infatti di **Uchuu no Kishi Tekkaman Blade**, che a giudicare dalle immagini pubblicate sulle riviste giapponesi, dovrebbe essere un interessante gioco d'azione che è un connubbio fra uno *Shot'n-up* e un *Beat'n-up*, in cui nell'opzione a due si può combattere contro un altro giocatore avendo a disposizione sei guerrieri da scegliere fra: Tekkaman Blade, Evil, Dagger, Axe, Lance e Sword. Altro gioco particolarmente interessante, è **Bishojo Senshi Sailormoon**. Il gioco si presenta come un classico *Beat'n-up* a scorrimento orizzontale (per intenderci come **Double Dragon**) in cui potete scegliere fra le cinque super-eroine e combattere contro gli emissari del Regno Oscuro; veramente delizioso come grafica e somiglianza dei personaggi, della giocabilità ne riparleremo in seguito. Pronto per l'uscita, anche il terzo capitolo delle avventure di **Ranma 1/2**, ma questa volta non sarà un gioco d'azione ma un'avventura grafica con i personaggi *super deformed*, quindi si suppone abbastanza complicato per via del testo interamente giapponese. Anche vecchie glorie del passato, avranno nuova luce in alcuni giochi di pura azione, mi sto riferendo a **Chojiku Yoosai Macross** e a **Sokokihei Votoms**. Il primo non ha bisogno di presentazioni, vista la popolarità mondiale di questa serie; il gioco sarà uno *Shot'n-up* in cui pilotate un caccia Walkyrie trasformabile. La seconda serie, è praticamente sconosciuta in Italia, e appartiene al filone di guerre reali con Mecha (ispirata dal successo di **Gundam**); lo schermo si presenta con la visione interna della cabina di pilotaggio del **Votoms**, dovrete quindi distruggere i nemici che vi si parano davanti, selezionando le armi disponibili; bella grafica. Altro gioco ispirato a una serie del passato, è **Ace o Nerae!** (*Jenny la tennista*, per intenderci) in cui si prospettano grandi sfide a tennis mai provate prima; la grafica però lascia un po' a desiderare per le dimensioni ridotte dei protagonisti, riconoscibili solo dalle schermate introduttive. Anche **Hokuto no Ken** Tornerà con il settimo capitolo in un gioco di combattimento corpo a corpo, con la speranza che sia meglio dei precedenti. Per quanto riguarda le serie novità, c'è attesa per **Ghost Sweeper Mikami** (*rubrika del Kappa* in **Kappa Magazine 12**), in cui la protagonista acchiappa fantasmi è alle prese con ogni genere di ectoplasma, e per **Bastard** che si presenta con una grafica straordinaria arricchita da strabilianti effetti tridimensionali. Anche le serie dal vivo non mancheranno di allietarvi, ecco infatti il gioco di simulazione di **Godzilla** alle prese con tutti i mostri che ha incontrato nei film e i *super deformed* **Kamen Rider** a bordo delle loro motociclette per divertenti battaglie stradali. I giochi che vi ho presentato sono tutti per il Super Famicon,ci sono alcuni titoli interessanti anche per il Mega CD: **3x3 Occhi** (vi ricorda qualcosa questo titolo?), **Ranma 1/2** e **Kidoo Keisatsu Patlabor**; sono però tutti e tre delle avventure, quindi ingiocabili per chi non sa il giapponese. Dimenticavo!! Sempre per il Super Famicon siamo in trepida attesa per **Garoo Densetsu 2** (*Fatal Fury 2*) uno dei più famosi *Beat'n-up* secondo solo a **Street Fighter II**. Questo video-game si merita l'onore di comparire qui perché ha avuto il privilegio di essere trasposto in animazione in ben due special televisivi usciti negli scorsi mesi in Giappone. Ciao a tutti e alla prossima.

Andrea Pietroni

Ecco qui sopra Sailormoon e Sailormercury, alla loro destra Terry Bogard da Garoo Densetsu 2.
© Nawako Takeuchi/Kodansha/Toei. © SNK/Takara

TODD McFARLANE, JIM LEE, ROB LIEFELD
tre autori mitici - tre serie mitiche
SPAWN - WILDCATS - YOUNGBLOOD